Картотека игр и упражнений на развитие ориентировки в пространстве.

«Встань, где я скажу»

Цель: упражнять в ориентировке в пространстве.

Ход: дети находят место по указанию воспитателя.

Например: «Таня, встань возле меня. Олег встанет рядом с Таней, Вася встанет впереди Тани, Оля между Васей и Олегом, Маша встанет за Олегом». Воспитатель вызывает семь – восемь человек. В заключение каждому из детей предлагает сказать: «Кто где стоит?» Если дети затрудняются, воспитатель дает образец ответа: «Я стою

за Олегом или впереди Тани».

*Отвечать на вопрос: «Кто где стоит?» - могут дети, не принимающие участие в игре. *Задания могут давать так же дети, которые не участвуют в игре. *Следите за тем, чтобы во время повторной игры дети не повторяли чье – либо месторасположение.

"Найди игрушку"

Цель игры: умение ориентироваться в помещении при помощи полученных команд.

Оборудование: небольшая игрушка, например лягушонок, альбомный лист бумаги с нарисованной стрелкой, свисток.

Ход игры: воспитатель показывает ребятам игрушечного лягушонка и просит придумать ему имя, например Сема. Затем необходимо объяснить детям, что лягушонок Сема очень любит хулиганить, а именно прятаться. Искать игрушку мы будем с помощью подсказок «горячо (близко) – холодно (далеко)», которые будет давать наш проказник. По команде дети отворачиваются и закрывают глаза, но, услышав свисток, идут искать Сему. Для того чтобы упростить поиск, воспитатель подсказывает ребятам, положив на пол стрелку, указывающую в нужную сторону, а также словами «горячо» или «холодно». Это помогает детям сориентироваться в пространстве. Участнику, нашедшему лягушонка,

разрешается спрятать его в следующий раз. Таким образом, водящие в этой игре постоянно меняются.

"Жмурки "

Цель: развитие ориентировки в пространстве; формировать умение ориентироваться по голосу; воспитывать внимательность, ловкость.

Материал: повязка.

Ход игры: Все дети встают в круг. Выбираются два ребенка. Одному завязывают глаза - это жмурка, он ловит другого ребенка.

Куда пойдешь и что найдешь?

Материал игры: любые игрушки.

Содержание игры: Воспитатель раскладывает игрушки в разных местах комнаты: справа от ребенка воспитатель ставит плющевого 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? ».

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

Ход игры: 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.

«Какой игрушки не стало?»

Цель – развивать внимание и память детей; учить детей выделять определенные изменения.

Оборудование: различные игрушки малого или среднего диаметра 5 шт.

Количество игроков: фронтально.

Описание игры: дети сидят в кругу. Перед детьми стоит небольшой столик с игрушками. Воспитатель: «Ребята, сегодня к нам в гости пришли игрушки. Они любят играть в прятки и предлагают нам поиграть с ними. Вы хотите поиграть с ними в прятки? Тогда запоминайте правила игры: посмотрите внимательно, какие игрушки к нам пришли в гости? Обратите внимание, как расположены игрушки, запомните их места. А сейчас я скажу волшебные слова «1,2,3 – глазки все замкни!» и вы закроете глазки. В это время одна из игрушек спрячется от вас, и вы должны будете догадаться, какой игрушки не стало. Запомнили правила? Тогда попробуем поиграть!» Когда дети хорошо освоят правила игры, ее можно усложнить – водящим игры можно выбрать одного из детей.

«В какую сторону от тебя движется звучащий предмет?»

- *«С какой стороны от тебя звучит?» (с использованием любых звучащих предметов)* (ребенок стоит на одном месте с завязанными глазами, а взрослый звенит колокольчиком вверху, внизу, слева, справа, впереди, сзади, ребенок отгадывает).
- *«В какую сторону от тебя движется звучащий предмет?»* (ребенок стоит на одном, а взрослый удаляется от ребенка с колокольчиком влево, вправо, вперед, назад, ребенок называет направления).

"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.

"Что изменилось? "

Цель: развивать ориентировку в пространстве; развивать у детей умение пользоваться пространственными понятиями; развивать пространственное воображение; совершенствовать связную речь.

Материал: натуральные предметы, мебель (стол, стулья).

Ход игры: Предложить детям посмотреть на предметы, запомнить, как они располагаются. Предложить закрыть глаза. В это время поменять предметы местами. Затем дети должны найти что изменилось.

«Вверху-внизу»

Цель: Развитие пространственных представлений.

Материал игры: картинка.

Содержание игры: 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.

Вариант 2. 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 3. 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.

«Помоги Буратино»

Цель: развитие ориентировки в пространстве; развивать у детей умение пользоваться пространственными понятиями; помочь усвоить точные обозначения пространства; совершенствовать связную речь.

Материал: Буратино и разные игрушки.

Содержание игры: Показать ребенку Буратино. Сказать, что у него никак не получается навести порядок. Попросить помочь. Называть ребенку место относительно Буратино, а ребенок должен положить туда игрушку.

«Что где находится?»

Цель: учить детей ориентироваться в пространственном расположении предметов по отношению от себя "впереди", "сзади", "перед", "слева", "справа", "вверху", "внизу".

Оборудование: различные предметы, игрушки.

Описание игры: дети сидят в кругу. Выбирается водящий по считалке. Он встает в центр круга и называет предметы или детей, которые находятся с определенной стороны. Например: "впереди", "сзади", "перед", "слева", "справа", "вверху", "внизу".

"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.

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 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 правою ногой,

Топай левою ногой.

Снова - правою ногой,

Снова – левою ногой.

После – правою ногой,

После – левою ногой,

Вот тогда придёшь домой.

"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.

«Солнечные зайчики»

Задачи: снятие эмоционального напряжения; развитие координации движений.

Материал. Маленькое зеркальце.

Ход игры. Воспитатель зеркалом пускает солнечных зайчиков и говорит при этом:

Солнечные зайчики

Играют на стене.

Помани их пальчиком,

Пусть бегут к тебе!

По сигналу «Лови зайчика!» дети пытаются его поймать.

Игру можно повторить 2-3 раза.

"Кто 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.

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.

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: «Котята 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.

Игра «Назови пропущенное слово»

Цель: Учить ориентироваться во времени, знать, что происходит в определённый отрезок времени.

Ход игры: Дети образуют полукруг. Воспитатель бросает кому-нибудь из детей мяч, задаёт вопрос:

- Мы завтракаем ……, ужинаем ……., а обедаем……
- Сегодня у нас было рисование, а вчера……
- сегодня у нас математика, а завтра…….

Эту игру можно провести и на свежем воздухе.

Игра «Что мы делаем?»

Цель: Закреплять название частей суток – утро, день, вечер, ночь. *Ход игры:* Дети становятся в круг. Воспитатель предлагает детям показать, что они делают утром. Играющие изображают разные действия, но не называют их. Задача ведущего – угадать, что изображают играющие. Затем игра продолжается, но вопрос задаётся о других частях суток.

Игра «Что наступило»

Цель игры: Учить различать части суток: утро – вечер, день – ночь.

Ход игры: У детей по одной картинке, на которой определённый временной отрезок. Воспитатель задаёт вопрос:

- Когда петушок раньше всех встаёт?
- Когда дети играют на улице? И т.п.

Тот ребёнок, у которого на картинке изображено утро(день…), показывает свою картинку и говорит, какое это время суток и почему.

Игра «Что за чем?»

Цель игры: Закрепить представление детей о последовательности частей суток.

Ход игры: Дети образуют круг. Воспитатель в центре круга. Он бросает кому-нибудь из детей мяч, задаёт вопрос:

- Утро. А за ним? (Поймавший отвечает на него – день, и бросает мяч воспитателю. И т.д.

Игра «Что наступило»

Цель: Учить правильно употреблять слова «сегодня», «завтра», «вчера». *Ход игры:* У детей карточки, на которых изображены картинки из жизни, относящиеся к определённому времени суток. Воспитатель предлагает детям рассмотреть картинки, затем называет определённое время суток, например вечер. Дети, у которых есть соответствующая картинка, должны поднять карточку и рассказать, почему они считают, что это вечер. За правильный и хорошо составленный рассказ ребёнок получает фишку.

Игра «Что ты сейчас делаешь?»

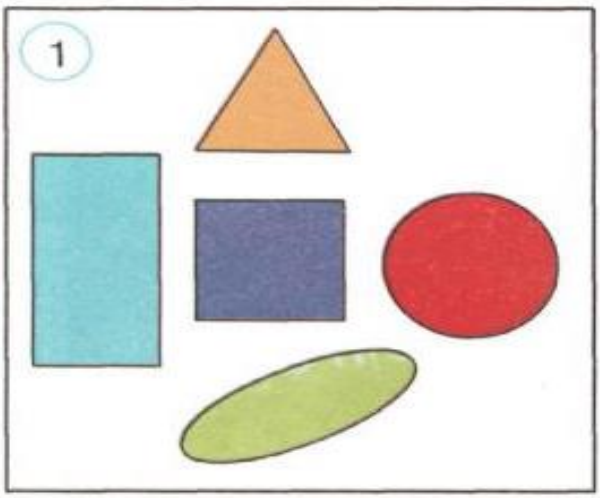
Цель: активизация словаря детей за счёт слов-названий частей суток. Ход игры: Педагог называет отрезок времени и перечисляет соответствующие ему виды деятельности детей: «Сейчас утро. Мы сделали гимнастику, умылись и теперь будем завтракать». Или: «Мы уже позавтракали, позанимались. Сейчас уже день. Скоро будем обедать». Ребенка спрашивают, например: «Сейчас утро. Что ты делаешь утром? Когда ты встаешь?» И т. п.

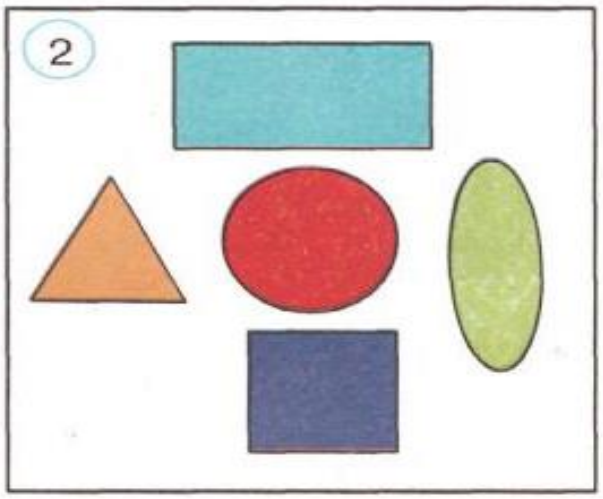
Постепенно слова утро, день, вечер, ночь наполняются конкретным содержанием, приобретают эмоциональную окраску. Дети начинают ими пользоваться в своей речи.

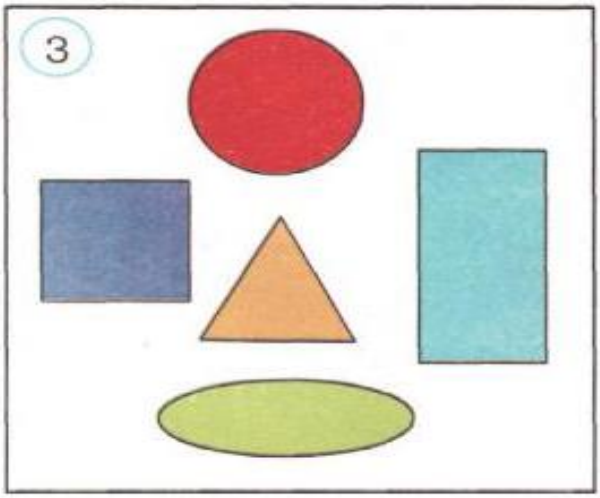
«Найди фигуры»

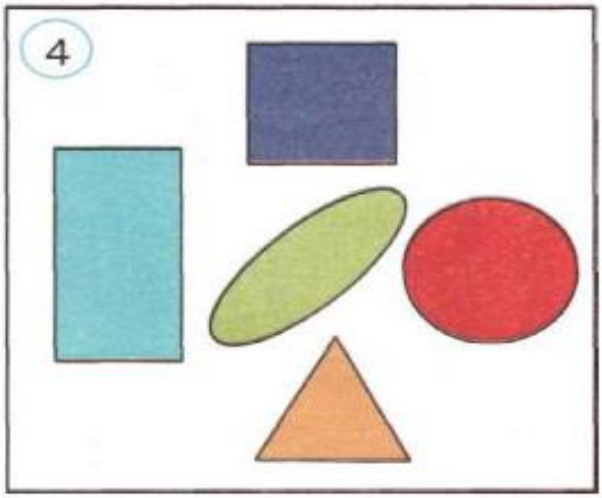
Оборудование: Картинки.

Ход игры. Педагог задаёт вопросы ребенку. Н-р: Какая фигура расположена вверху. Найди картинку на которой треугольник нарисован справа от квадрата; квадрат слева от круга и над овалом; и т.д.









Вариант 2: Найди и назови предмет: крайний слева на верхней полке; крайний справа на нижней полке; крайний слева на средней полке; между ведром и утюгом; справа от вазы; слева от матрёшки. Расскажи, как расположены остальные предметы.

.

Кинезеологические упражнения:

1. “Дерево”

Исходное положение – сидя на корточках. Спрятать голову в колени, обхватить их руками. Представьте, что вы - семечко, которое постепенно прорастает и превращается в дерево. Медленно поднимитесь на ноги, затем распрямите туловище, вытяните руки вверх. Затем напрягите тело и вытянитесь. Подул ветер – вы раскачиваетесь, как дерево.

2. “Снеговик”

Представьте, что каждый из вас только что слепленный снеговик. Тело твердое, как замерзший снег. Пришла весна, пригрело солнце, и снеговик начал таять. Сначала “тает” и повисает голова, затем опускаются плечи, расслабляются руки и т. д. В конце упражнения ребенок мягко падает на пол и изображает лужицу воды. Необходимо расслабиться. Пригрело солнышко, вода в лужице стала испаряться и превратилась в легкое облачко. Дует ветер и гонит облачко по небу.

3. “Сорви яблоки”

Исходное положение – стоя. Представьте себе, что перед каждым из вас растет яблоня с чудесными большими яблоками. Яблоки висят прямо над головой, но без труда достать их не удается. Посмотрите на яблоню, видите, вверху справа висит большое яблоко. Потянитесь правой рукой как можно выше, поднимитесь на цыпочки и сделайте резкий вдох. Теперь срывайте яблоко. Нагнитесь и положите яблоко в небольшую корзину, стоящую на земле. Теперь медленно выдохните.

Выпрямитесь и посмотрите налево вверх. Там висят два чудесных яблока. Сначала дотянитесь туда правой рукой, поднимитесь на цыпочки, вдохните и сорвите одно яблоко. Затем подними как можно выше левую руку и сорвите другое яблоко, которое там висит. Теперь наклонитесь вперед, положите оба яблока в стоящую перед тобой

корзину и выдохните. Теперь вы знаете, что вас нужно делать. Используйте обе руки попеременно, чтобы собирать висящие слева и справа от вас прекрасные большие яблоки и складывайте их в корзину.

Подвижные игры.

1.«Догони самолет».

Цель: учить быстро бегать по сигналу воспитателя, не оглядываясь назад.

2.«Лохматый пес»

Задачи: Приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал, уметь ориентироваться в пространстве.

Описание: Ребенок изображает собаку, он сидит на стуле в одном конце площадки, и делает вид, что спит. Остальные дети находятся в другом конце помещения за чертой – это дом. Они тихо подходят к собаке, воспитатель говорит:

«Вот лежит лохматый пес,
В лапы свой уткнувши нос.
Тихо, смирно он лежит –
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим,
И посмотрим – что же будет?».

Собака просыпается, встает и начинает лаять. Дети убегают в дом (встают за черту). Роль передается другому ребенку. Игра повторяется.

3.«Бездомный заяц».

Цель: развивать быстроту движения, ориентирование в пространстве.

Ход игры. Выбирается «охотник» и «бездомный заяц», остальные «зайцы» стоят в обручах – домиках. «Бездомный заяц» убегает, а «охотник» его догоняет. «Заяц» может встать в домик, тогда «заяц»,

находившийся там, должен убежать. Когда «охотник» поймает «зайца», он сам становится им, а «заяц» – «охотником»