Картотека игр для развития пространственной̆ ориентировки у детей раннего возраста.



Воспитатель Жанбаева Б.Т.

Детский сад №14 «Дельфин»

Г.Новотроицк.

**I этап - ориентировка «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.

**«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.

**«Аист»**

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

**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.

**«Мячик прыгает по мне — по груди и по спине»**

**Цель:** Закрепление ориентированности ребенка в собственном теле и в пространстве (справа — слева, впереди — сзади), закрепление употребления предлогов.

**Ход игры:** Дети выполняют задания по инструкции воспитателя:

В правую руку свой мячик возьми,

Над головою его подними

И перед грудью его подержи.

К левой ступне не спеша положи.

За спину спрячь и затылка коснись.

Руку смени и другим улыбнись.

Правого плечика мячик коснется

И ненадолго за спину вернется.

С голени правой да к левой ступне,

Да на живот — не запутаться б мне.

**II этап – ориентировка «от себя»**

**«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.

**«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.

**«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.

**«Волшебный сундучок»**

Цель: закреплять навыки ориентировки в микро-пространстве, 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.

**Где сидел воробей?**

Дидактическая задача: **формировать у детей понятия**, характеризующие положение **предмета в пространстве**.

Оборудование: фланелеграф, аппликация воробья и лесной полянки.

Содержание. 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.».

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

**Угадай, что изменилось?**

Дидактическая задача: **определять положение предметов в пространстве** по отношению друг к другу.

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

Содержание. 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.

Примечание. Вместо набора мебели можно использовать **предметные картинки**(обувь, одежда, цветы, **предметы домашнего обихода**, располагая их **группами** на наборном полотне или фланелеграфе

**Дидактическая игра «Магазин игрушек»**  
Цель: развитие пространственных представлений детей через  
дидактическую игру.  
Дидактическая задача: развивать умение обозначать в речи взаимное расположение предметов в пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).  
Игровая задача: правильно сформулировать запрос на «покупку».   
Игровое правило: найти и назвать расположение предметов.  
Игровое действие: взаимодействовать друг с другом.  
Содержание 1. Воспитатель сообщает детям, что Незнайка открыл магазин игрушек и просит назвать расположение игрушек. Вначале роль продавца удобнее давать кому-либо из детей, а роль покупателя — брать на себя воспитателю. Позже «покупателем» может становиться любой из детей, и роль продавца также может брать на себя ребенок. Важно, чтобы при этом дети не только правильно формулировали «запрос на покупку», но и правильно представляли себе тот объем и вес, который эта покупка может иметь. Так, условно говоря, если покупатель просит продать ему «три штуки товара, расположенного на полке под карандашами в самой правой ее части» — т.е. три ручки, — он может унести из магазина купленные вещи в ладони. Но если он покупает, скажем, два мяча и две лошадки-качалки, то без помощи дополнительных средств (сумки, друга или папы) ребенку не справиться.  
Покупатель, придя в магазин, выполнив при этом все необходимые культурные ритуалы (приветствие продавца, обращение к нему на «Вы» и т. п.), выбирает нужные ему товары, обозначая продавцу лишь четкое расположение «на витрине», где этот товар находится, и сообщает, сколько экземпляров или штук необходимого товара ему нужно, а «продавец» должен отгадать выбранный товар и назвать его. Например: «Я выбрал предмет, который находится вверху между медведем и мячом». При этом остальные дети, находящиеся на занятии, выступают в роли зрителей и соотносят «правильность» выбранного продавцом предмета.  
Содержание 2. Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть полки стеллажа и ответить на вопросы: сколько полок в магазине? Что находится на нижней (средней, верхней) полке? Сколько в магазине пирамидок (больших, маленьких) ? На какой полке стоят пирамидки? Сколько в магазине матрешек (больших, маленьких)? На какой полке они стоят? Сколько в магазине мячей (больших, маленьких)? На какой полке они стоят? Что стоит слева от пирамида? Справа от пирамид, слева от мишки, справа от куклы, слева от стакана, справа от стакана? Что стоит между маленькими и большими мячами?  
  
 **Дидактическая игра «Накорми животных»**  
Цель: развитие пространственных представлений детей через  
дидактическую игру.  
Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).  
Игровая задача: сориентироваться в окружающей местности с закрытыми глазами.  
Игровое правило: покормить «животное».  
Игровое действие: взаимодействовать с игрушкой.  
Содержание. Воспитатель предлагает детям выбрать одного животного, которого они хотят покормить. Дети поочередно подходят с «овощами» к выбранной игрушке, чтобы «накормить» ее. Сначала дается пробный ход с открытыми глазами. Затем ребенок идет с закрытыми глазами.

**Игра** **«Расположи так, чтобы»**

**Цель:**закреплять умение детей определять местонахождение предметов по отношению к себе.

**Оборудование:**логические блоки Дьенеша.

**Ход игры:**взрослый предлагает детямзадание расположить справа от себя все фигуры красные, но не круглые. Слева от себя все круглые, но не красные. Впереди от себя все многоугольники из оставшихся фигур, но не желтые. Далее взрослый предлагает назвать те оставшиеся фигуры, которые ребенок расположит сзади. У детей не должно остаться синих фигур. Для определения верности результата взрослый после ответа ребенка показывает карточку, на которой изображены оставшиеся фигуры.

После взрослый усложняет игру тем, что предлагает детям переложить фигуры так, чтобы сзади, справа и спереди остались только многоугольники.

**Игра «Повтори рисунок»**

**Цель:**закрепить умение взаимно располагать предметы по указанию взрослого на горизонтальной плоскости.

**Оборудование:** игровое пособие «Палочки Кюизенера»

**Ход игры:** взрослый демонстрирует детям схему расположения домика, справа от которого сидел зайчик, составленную из палочек Кюизенера, но рисунок не цветной, палочки обозначаются цифрами. Далее взрослый предлагает детям составить рисунок по данному образцу и рассказать, что получилось и какого цвета вышли детали рисунка.

Далее взрослый предлагает детям самостоятельно «пересадить» зайчика слева от домика, впереди домика, сзади домика. После выполнения задания дети объясняют, какие палочки зайчика они переложили сначала, какие потом, чтобы выполнить задание.

«Велосипедист» - игра Тимокко

**Игра** **«Геометрический диктант»**

**Цель:** закреплять умение ориентироваться на листе бумаги с помощью геометрических фигур.

**Оборудование:**чистый лист бумаги, набор плоских геометрических фигур.

**Ход игры:** взрослый предлагает детям разложить геометрические фигуры на листе бумаги так, чтобы:

* красный квадрат находился в левом верхнем углу;
* жёлтый овал – в центре листа;
* зеленый квадрат в правом верхнем углу,
* красный треугольник посередине стороны листа, справа от желтого овала, но снизу от зеленого квадрата;
* коричневый прямоугольник в правом нижнем углу;
* оранжевый прямоугольник в левом нижнем углу;
* синий треугольник слева от желтого овала, но над оранжевым прямоугольником;
* посередине между квадратами синий круг;
* зеленый круг между прямоугольниками.

Далее взрослый показывает детям узор, который должен был у них получиться при правильном расположении фигур. Дети сравнивают свою работу с работой взрослого, и называют и исправляют свои ошибки.

  (Подобную игру можно провести **с напольной игрой** с этими же задачами, ориентируясь на первый уровень сложности)

**III этап**

**«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.

**«Вратарь»**

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

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!

**«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 и 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 сохранного анализатора (слуха) определить и сказать в каком направлении от тебя сейчас поехала машинка, какого она цвета и размера.

**«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.

**«Художник»**

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

Оборудование: картинка — фон, предметные картинки.

Содержание: 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.

**«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.).

**«Путешествие по азбуке»**

Цель: закреплять умение ориентироваться на микро-плоскости, 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 соответствие с инструкцией, составляет слово — отгадку.

**Дидактическая игра «Графический диктант»**  
Цель: развитие пространственных представлений детей через  
дидактическую игру.  
Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться на листе бумаги (справа — слева, вверху — внизу, в середине, в углу).  
Игровая задача: расколдовать волшебного персонажа.  
Игровое правило: следовать инструкции взрослого.  
Игровое действие: взаимодействовать с заколдованным персонажем.  
Содержание. Воспитатель предлагает детям расколдовать волшебного персонажа и задаёт инструкцию: «Найдите, пожалуйста, точку и от точки проведите 3 клетки вправо, 1 вверх, 1 вправо, 4 вниз, 7 вправо, 1 вверх, 1 влево, 8 вниз, 1 влево, 3 вверх, 5 влево, 3 вниз, 1 влево, 7 вверх, 3 влево, 3 вверх, соединить в начальной точке». Воспитатель спрашивает у детей, что у них получилось.

**IV этап – ориентировка по схеме**

**«Адресное бюро»**

Цель: учить ориентироваться на карте города, располагать на плане объекты в соответствие 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 микро-пространстве, соотносить схематическое изображение предмета с реальным.

Оборудование: картинка — план, учебные принадлежности.

Содержание: детям предлагается картинка — план со схематическим изображение 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.

**Игра** **«Найди клад»**

**Цель:**закрепить умение передвигаться по ограниченной площади по заданному условию, найти «клад».

**Оборудование:**карта-схема

**Ход игры:** взрослый рассказывает детям, что в группе спрятан клад и показывает детям карту-схему, на которой крестиками обозначены начало и конец пути. Взрослый объясняет, как пользоваться такой картой-схемой, что обозначают стрелочки и как на карте обозначено место спрятанного клада. По ходу движения дети называют направление, куда указывает стрелка, и как им нужно изменить направление движения.

.

.