

Игры на развитие пространственной ориентации

Средняя группа

К своим флажкам

Дидактическая цель: развивать пространственную ориентировку, координацию движений.

Оборудование: флажки разных цветов.

Ход игры. Группа делится на две команды. Каждая команда образует круг. В центре круга на детском стульчике — флажок. Играющие запоминают, какого цвета флажок их команды. По знаку педагога дети разбегаются по Залу, приседают и закрывают глаза руками. Педагог меняет флажки и командует: «К своим флажкам!» Играющие открывают глаза, поднимаются, бегут к своим флажкам и строятся вокруг них.

Поезд

Дидактическая цель: учить детей соотносить план с реальной комнатой; формировать умение двигаться в направлении, Мазанном стрелкой.

Оборудование: большой лист бумаги, карандаш, 4 стрелки, Указывающие направления движения (50x70 см).

Ход игры: Педагог собирает детей вокруг большого стола, на котором лежит лист бумаги, при них рисует план групповой комнаты, обозначая самые главные ориентиры — дверь, окна, кукольный уголок, — и объясняет то, что он изображает. Когда план комнаты будет готов, взрослый говорит: «Сегодня мы поиграем в поезд. Вы будете вагончиками, а я — паровозом. Поезд будет ехать туда, куда показывает стрелка».

Педагог вычерчивает на плане путь поезда — от двери в группу по диагонали в угол, затем вдоль одной из стен до другого угла, затем из этого угла снова по диагонали через группу в противоположный угол и, наконец, опять вдоль стены комнаты. Там, где «поезд» должен повернуть, заранее ставится стрелка, указывающая изменение направления пути и в плане, и в реальной групповой комнате. Она должна быть хорошо видна всем детям.

Дети встают в колонну друг за другом, каждый кладет руку на плечо впереди стоящего. Педагог, указывая на стрелку, объясняет: «Стрелка показывает, что ехать надо прямо».

«Поехали». Все начинают двигаться, приговаривая «чу-чу-чу». Педагог ведет «поезд» в одном направлении. У стрелки, указывающей поворот движения, педагог говорит: «Стрелка показывает, что надо поворачивать сюда». Он проводит рукой вдоль стрелки, показывая направление движения. «Поезд»

поворачивается и «едет» прямо до следующего указателя. «А эта стрелка показывает, что повернуть надо в эту сторону», — снова объясняет взрослый. «Поезд едет» в новом направлении. Когда дети пройдут все указатели, педагог говорит: «Остановка». Все останавливаются, опускают руки, гуляют.

В это время педагог поворачивает стрелки, изменяя направление движения. Затем он говорит: «Сейчас паровозом будет Сережа. Он повезет весь поезд. Смотри, куда указывает стрелка». Дети снова играют. Педагог следит, чтобы они делали повороты в соответствии с указаниями стрелок.

Найди свое место

Дидактическая цель: развивать пространственную ориентировку.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Группа строится в одну шеренгу. Педагог предлагает детям запомнить место, на котором они стоят, и своих соседей. По команде «Разойдись!» дети расходятся по залу, по команде «Становись!» быстро строятся на своих местах. После того как они хорошо запомнят свое место, им предлагается построиться на своем месте, но заняв другое положение (например, сидя по-турецки или стоя на одной ноге и т. п.).

Зайцы и волк

Дидактическая цель: учить детей сопоставлять план с пространством групповой комнаты.

Оборудование: лист бумаги и карандаш, ободочки с ушками — для «зайцев», для «волка» — шапочка.

Ход игры: Педагог собирает вокруг себя детей и говорит: «Сегодня мы поиграем в игру „Зайцы и волк“». Он объясняет сюжет и правила игры, рисует на листе бумаги план комнаты и предлагает детям вместе решить, как обозначить домики для зайчат, овраг для волка и где их расположить. Домики на плане обозначаются кружочками, овраг — прямоугольником.

Когда план готов, педагог продолжает: «У каждого зайца есть свой домик-норка. Зайчики будут прыгать на полянке, есть травку, трусливо оглядываться по сторонам, нет ли опасности. Увидев волка, они быстро поскачут в свои норки и спрячутся там. А волк живет в овраге. Он будет ловить зайчат, как только они заиграются (*разрешается только коснуться, а не хватать зайчика*). Сначала будет играть половина группы, Другая посидит посмотрит. Потом поменяетесь местами...» Дети выбирают ребенка на роль волка, педагог продолжает: «Зайцы, скачите в свои домики. Волк, прячься в овраге. Волк, Не торопись ловить зайчат, дай им попрыгать на лужайке, Пощипать травку, забыть об опасности. А потом

крадись потихоньку». Взрослый читает стихотворение про зайчиков, которые скачут, резвятся на лужайке.

Дети - «зайцы» прыгают. По сигналу «волк» салит «зайчат». Пойманные идут в овраг к «волку». Игра проводится несколько раз. Затем дети меняются: зрители становятся участниками игры. В конце игры педагог говорит, кто лучше всех изображал зайцев, кто был хорошим волком и почему.

Где Маша?

Дидактическая цель: учить детей соотносить реальное пространство с планом.

Оборудование:

1. План комнаты, в которой проводится игра, выполненный в определенном масштабе (например, 1:10). На плане обозначены стены комнаты, окна и двери, изображены с соблюдением масштаба проекции всех находящихся в ней предметов мебели.

2. Кукла Маша — маленькая кукла, которую можно спрятать под любым предметом мебели.

3. Красный кружок, с помощью которого можно отметить на плане, где спряталась Маша.

Ход игры: Педагог сообщает детям, что кукла Маша решила поиграть с ними в прятки и уже спряталась где-то в комнате (перед началом игры взрослый прячет куклу под каким-нибудь предметом мебели). Но Маша оставила рисунок комнаты (педагог показывает детям план) и отметила, где она спряталась (на плане красным кружком обозначено место, где спряталась Маша).

Один из детей ищет с помощью плана куклу Машу, остальные наблюдают. Если ребенок ошибся, то куклу Машу ищет следующий. Взрослый стремится к тому, чтобы каждый участник игры нашел куклу.

При повторном проведении игры кукла Маша прячется под другим предметом. Можно также изменить расстановку предметов в комнате и соответственно ее план. Количество предметов в комнате для детей среднего возраста – 6-7.

Ребенок должен научиться решать эту задачу, пользуясь планом, независимо от того, в какой точке комнаты он находится. На первых порах взрослый помогает ему: поворачивает план таким образом, чтобы расположение наиболее удобных ориентиров (дверь, окно) совпало с их реальным расположением в комнате с точки зрения ребенка.

Первый шаг для успешного проведения этой игры — определение на плане собственного места в комнате («Я сижу вот на этом стуле»). Дальше уже легче найти в комнате отмеченный на плане предмет. Вскоре необходимость такого

«пошагового» использования плана отпадет, и ребенку будет достаточно внимательно посмотреть на план, чтобы отыскать в комнате нужное место.

Воробышки и автомобиль

Дидактическая цель: учить детей ориентироваться в групповой комнате, пользуясь планом.

Оборудование: лист бумаги, карандаш, веревка.

Ход игры: Педагог собирает вокруг себя детей и сообщает, что сегодня они будут играть в игру «Воробышки и автомобиль». «Вы все будете воробышками,— говорит он,— а один из вас — автомобилем. Воробышки будут летать и клевать зернышки, но когда услышат гудок автомобиля — разлетятся по своим гнездышкам». Педагог рисует план групповой комнаты, на котором кружками обозначает расположение гнезд для «воробышков» (гнездами будут стульчики, стоящие вдоль стены), треугольником — размещение гаража для «автомобиля».

Дети, глядя на план, расставляют стульчики в комнате и отгораживают веревкой угол комнаты — место для гаража.

Далее педагог выбирает того, кто будет автомобилем, дети занимают свои места. Взрослый дает «автомобилю» указание: «Поедешь тогда, когда я кивну головой». Начинается игра, «воробышки» вылетают, прыгают, клюют зернышки. Затем педагог кивает головой «автомобилю», говорит: «Улетайте, воробышки, в свои гнезда!», а затем комментирует движение автомобиля: «Вот автомобиль замедлил ход», «Вот он поехал быстро», «Осторожнее, никого не задави». «Воробышки» разлетаются по своим гнездам. «Автомобиль» возвращается в гараж.

Башенки

Дидактическая цель: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве.

Оборудование: кубики красного, зеленого, синего цветов.

Ход игры: Педагог предлагает детям построить башенку с учетом предложенного условия. Например: «Известно, что синий кубик должен стоять ниже, чем зеленый, а красный - ниже, чем синий». Ребенок должен построить башенку и рассказать, как он расположил кубики.

Вверх и вниз, еще разочек

Дидактическая цель: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве, в схеме тела.

Оборудование: шнуры длиной 30—40 см.

Ход игры: Дети встают в круг и, взяв шнур двумя руками, начинают выполнять последовательные движения, слушая слова педагога.

Вверх и вниз, *Дети поднимают и опускают шнур*

Еще разочек (*движения выполняются два раза*).

Ножкой правой *Дети выставляют правую ногу вперед*

Топ, стоять! *на носок и приставляют на место, притопнув.*

Ножкой левой *Это же движение выполняется*

Топ, стоять! *левой ногой.*

Сесть скорее, *Дети садятся, вытянув ноги. Ноги вытянуть вперед!*

Встать *Дети встают, левой рукой оттал-*

И правой рукой *киваясь от пола. Держась за шнур*

Помахать! *левой рукой, дети машут правой.*

Раз, два, *Дети поднимают шнур вверх, затем*

Раз, два, *опускают вниз, опять поднимают и*

Вот и кончилась игра! *опускают.*

Концовку игры можно дать с музыкальным сопровождением.

Замри

Дидактическая цель: учить детей понимать схематическое изображение позы человека.

Оборудование: 15 карточек (20x30 см). На каждой карточке схематически изображен человек в какой-нибудь позе. Например, ноги вместе, правая рука опущена вниз, левая смотрит в сторону или ноги вместе, руки разведены в стороны.

Ход игры: Взрослый, ведущий игру, объясняет детям правила, согласно которым все должны бегать по комнате, а по команде ведущего «Раз, два, три, замри» остановиться. Произнося эти слова, педагог показывает детям одну из карточек со схематическим изображением человека в какой-нибудь позе. Ребята должны замереть так же. Те, кто принял неправильную позу, выбывают из игры.

Игра неоднократно повторяется, но каждый раз педагог показывает новую карточку и дети принимают другую позу. В конце игры остаются 1—2 ребенка, которые и оказываются победителями.

Мяч не теряй

Дидактическая цель: развивать умение ориентироваться в схеме тела.

Оборудование: мячи средних размеров.

Ход игры: Педагог раздает детям мячи и произносит слова:

Можешь с мячом как хочешь играть!

Как хочешь играть, но мяч не терять.

Дети разбегаются в разные стороны и свободно играют с мячами: катают, подбрасывают, ловят. На слова педагога «Мяч не теряй, вверх поднимай!» все останавливаются и поднимают мячи. Игра повторяется 3-4 раза. После этого педагог предлагает детям расположиться по кругу и выполнить несколько Упражнений с мячом, например:

1. Поднять мяч вверх, посмотреть на него и опустить вниз.
2. Взять мяч в левую руку. Развести руки в стороны, затем, соединив руки перед собой, переложить мяч из левой руки в Правую.
3. Присесть, покатавать мяч от правой руки к левой руке и наоборот, затем встать, подняв мяч.

Осторожные зайчики

Дидактическая цель: развивать умение ориентироваться в схеме тела, в окружающем пространстве.

Оборудование: ободки с заячьими ушками.

Ход игры: Педагог предлагает детям превратиться в зайчиков. Осторожные «зайчики» сидят на опушке леса и прислушиваются. По команде взрослого они поворачивают голову вправо и оглядываются, не крадется ли сзади лиса. Затем поворачивают голову влево и оглядываются, не притаился ли сзади за кустом серый волк.

Приключения Незнайки

Дидактическая цель: развивать умение ориентироваться в схеме тела.

Оборудование: не требуется.

Ход игры: Педагог предлагает детям представить себя Незнайками. Педагог рассказывает, что происходит с героем, а дети выполняют (имитируют) происходящее: «Незнайка вышел из дома. Поднял голову вверх. Ах, какое солнышко! Прищурил Незнайка левый глаз (прикрыл ладошкой), посмотрел на солнышко. Прищурил правый глаз, посмотрел на солнышко. Опустил голову вниз. А это что? Неужели лужа? Незнайка носком левой ноги коснулся лужи, потом носком правой ноги коснулся лужи. „Точно лужа! Дай-ка я ее перепрыгну“, - подумал Незнайка. Сделал два шага назад, оттолкнулся правой ногой и прыгнул. Упал на левое колено. Больно! Потер левое колено правой ладонью. Потом встал. Держась за левое колено правой рукой, обошел лужу и отправился назад домой».

Делай то, что я скажу

Дидактическая цель: упражнять детей в правильном употреблении предлога «в» с существительным в винительном падеже.

Оборудование: карандаш, вертикальная коробка, ложка, салфетка, ручка, тетрадь, яблоко, корзина.

Ход игры: Педагог. Слушайте внимательно и делайте то, что я скажу. Ваня, возьми карандаш и поставь в коробку. Куда ты поставил карандаш?

Ваня. Я поставил карандаш в коробку.

Педагог. Маша, возьми ложку и заверни ее в салфетку. Во что ты завернула ложку?

Маша. Я завернула ложку в салфетку.

Педагог. Слава, возьми ручку и положи в тетрадь. Куда ты положил ручку?

Слава. Я положил ручку в тетрадь.

Педагог. Эля, возьми яблоко и положи в корзину. Куда ты положила яблоко?

Э л я. Я положила яблоко в корзину.

Солнечный зайчик

Дидактическая цель: учить употреблять в речи предлог «на».

Оборудование: зеркало.

Ход игры: Педагог пускает солнечного зайчика и читает стихотворение:

Скачет зайка на стене

И подмигивает мне,

Перепрыгнул на картинку,

Задержался на ботинке,

Поплясал на потолке,

Притаился на окне.

Вот он спрятался в кроватке -

С нами он играет в прятки!

Раз, два, три, четыре, пять -

Мы идем тебя искать.

Затем он предлагает детям найти солнечный зайчик и сказать, где он сидит (на окне, на столе, на шкафу и т.д.).

Три птички и кот

Дидактическая цель: упражнять в правильном употреблении предлога «на» в речи.

Оборудование: ковролин, картинки на «липучках» (воробей, ворона, галка, кот, забор, дом, ель).

Ход игры: Педагог предлагает детям внимательно послушать рассказ и услышать в нем маленькое слово «на». Одновременно с этим он показывает картинки:

«На земле сидели три птички и клевали зернышки. Подкрался к ним кот Васька и как прыгнет.., птички взлетели. Галка села на забор. Воробей — на крышу дома, а ворона — на верхушку ели. Никого не поймал кот Васька».

Затем педагог задает детям вопросы:

- Где птички клевали зернышки? (*На земле.*)
- Куда села галка? (*На забор.*)
- Куда сел воробей? (*На крышу дома.*)
- Куда села ворона? (*На верхушку ели.*)

Села птичка на окошко

Дидактическая цель: учить детей пользоваться предлогом «на».

Оборудование: вырезанная из картона птичка.

Ход игры: Дети сидят на стульях. Педагог держит птичку у окна и произносит четверостишие:

Села птичка на окошко.

Посиди у нас немножко,

Посиди, не улетай.

Улетела птичка... Ай!

Затем педагог «сажает» птичку на какой-нибудь предмет мебели. Дети внимательно следят за птицей. Логопед спрашивает: «Куда села птичка?» Дети отвечают полным предложением: «Птичка села на стол» (на полку, на шкаф и т. д.).

Кто на чем поедет?

Дидактическая цель: учить детей пользоваться в речи предлогом «на».

Оборудование: предметные картинки из лото «Транспорт».

Ход игры: Педагог раздает детям картинки с изображением различного транспорта. Дети берут в руки картинки и отвечают на вопрос педагога «На чем ты поедешь?», выделяя голосом предлог «на».

Что где растет?

Дидактическая цель: учить детей пользоваться в речи предлогом «на».

Оборудование: предметные картинки.

Ход игры: Педагог начинает фразу, дети ее заканчивают, а затем повторяют целиком. Примеры: яблоки растут на... (яблоне). Огурцы растут на... (грядке). Цветы растут на... (клумбе). Земляника растет на... (полянке). Трава растет на... (лугу). Шишки растут на... (сосне).

Кто где сидит?

Дидактическая цель: учить детей пользоваться в речи предлогом «на».

Оборудование: сюжетные картинки.

Ход игры: Педагог раздает детям сюжетные картинки и дает задание придумать предложение и ответить на вопрос «Кто где сидит?», выделяя голосом предлог «на». Например: бабушка сидит на скамье. Белка сидит на сосне. Бабочка сидит на цветке. Барбос сидит на коврике.

Где карандаш?

Дидактическая цель: учить дифференцировать в речи предлоги «в», «на».

Оборудование: карандаш.

Ход игры: Педагог говорит детям: «Я буду прятать карандаш, а вы должны его отыскать, сказав только одно слово — «в» или «на». Взрослый убирает карандаш в карман. Дети внимательно смотрят и говорят: «В». Педагог кладет карандаш на стол. Дети говорят: «На».

Кто где живет?

Дидактическая цель: упражнять в правильном употреблении предлога «в» с существительными в предложном падеже.

Оборудование: сюжетные картинки «Жилища животных», игрушки, изображающие животных и птиц.

Ход игры: Педагог раздает детям игрушки животных и птиц и предлагает назвать их. Затем он оказывает картинку с изображением болота и спрашивает: «Кто живет в болоте?» Ребенок, у которого находится игрушка-лягушка, отвечает: «Лягушка живет в болоте». Аналогично составляются следующие предложения: волк живет в логове. Лиса живет в норе. Птица живет в гнезде. Собака живет в конуре. Медведь живет в берлоге. Петух живет в курятнике.

Выполни действия

Дидактическая цель: учить детей составлять развернутое предложение с использованием предлогов «на», «в».

Оборудование: игрушки.

Ход игры: Педагог тихо, чтобы не слышали остальные дети, дает задание одному ребенку. Пока он выполняет задание, педагог спрашивает остальных детей, что он делает. Дети строят свой ответ в виде развернутого предложения, например: «Что сделал Максим?» - «Максим положил кубики в корзину». - «Что сделала Ксения?» - «Ксения положила куклу в кровать».

Куда закатился мяч?

Дидактическая цель: упражнять детей в правильном употреблении предлога «под» в речи.

Оборудование: мяч.

Ход игры: Педагог закатывает мяч под разные предметы мебели, а дети поочередно говорят, где находится мяч. (Под столом, под стулом, под шкафом и т. д.)

Будьте внимательны

Дидактическая цель: учить детей дифференцировать предлоги «на», «под».

Оборудование: графические схемы предлогов «на», «под» (рис. 7, 8) на каждого ребенка.

Ход игры: Педагог предлагает детям прослушать предложение и поднять нужную схему:

- Ежик спрятался под шкаф.
- Кот запрыгнул на шкаф.
- Подушка лежит на кровати.
- Тапочки стоят под кроватью.
- На салфетке лежит вилка.
- Салфетка лежит под тарелкой.

«Нарисуй» картинку палочками»

Дидактические цели: учить детей схематически изображать различные предметы или сюжеты с помощью палочек различной длины; формировать умение абстрагироваться от второстепенных деталей, выделяя основную форму предмета.

Оборудование:

1. Тридцать четыре картинки, на которых изображены различные предметы. Картинки даны в красках, иногда с разными дополнительными деталями (дерево с листьями, дом на лугу, облака над ними и т.п.). Часть картинок, например такие, как грабли, расческа, клюшка, вязальный крючок, лопата, кисточка, удочка, ракета, барабан, солнце, выложить палочками несложно. Некоторые картинки сгруппированы: одежда — юбка, шапка, брюки; мебель — стул, кровать, телевизор; посуда — стакан, блюдце, кастрюля; растения — куст, береза, елка, цветок.

2. Ребристые палочки (чтобы не катались по столу) диаметром 1,5—2 мм, длиной 5 см — 25 штук; длиной 3 см — 25 штук; длиной 1 см — 25 штук (для каждого играющего). Палочки лежат в специальной коробочке с тремя отделениями.

Ход игры. Педагог раздает детям комплекты палочек, показывает картинки и спрашивает, могут ли они на столе выложить предметы, которые видят на картинках. Получив утвердительный ответ, педагог начинает занятие.

Вариант 1.

Дети получают 3—4 картинки. Сначала они выкладывают палочками простые формы, затем — более сложные. Когда картинки из палочек готовы, картинки-образцы помещаются на ковролин, дети меняются местами и отгадывают (глядя на ковролин), кто какую картинку выложил.

Вариант 2.

Дети индивидуально или в парах «рисуют» палочками разные группы предметов (соответствующие картинки выкладываются перед ними): посуду (кастрюля, стакан, блюдце), мебель (кровать, стул, телевизор), растения (елка, куст, береза, цветок), одежду (брюки, юбка, шапка). Затем они меняются местами и отгадывают, какие предметы «нарисованы».

Найди место

Дидактическая цель: развивать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: цветные ленты (две ленты длиной по 2 м и две ленты длиной по 3 м), игрушки.

Ход игры: На полу при помощи цветных лент обозначается прямоугольник такого размера, чтобы ребенок спокойно мог в нем передвигаться. Педагог предлагает ему разложить игрушки (мяч, машинку, мишку и т. д.) согласно предложенным условиям. Например, мяч положить в дальнем левом углу, машинку — в середине, мишку — в ближнем правом углу и т.п. Ребенок находит место и словесно обозначает, где он расположил игрушку.

По местам

Дидактическая цель: развивать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: цветные ленты (две ленты длиной по 2 м и две ленты длиной по 3 м).

Ход игры: На полу при помощи цветных лент обозначается прямоугольник. Педагог предлагает детям построиться перед игровым полем и выслушать задание. Затем взрослый шепотом каждому участнику игры рассказывает, где он должен расположиться (в дальнем левом углу, в ближнем правом, в центре и т. п.).

После этого педагог дает команду «По местам!» Каждый ребенок занимает свое место. В конце игры дети вслух объявляют, какое задание им дал педагог.

Игры на развитие пространственного восприятия

Старшая группа

Следопыт

Дидактическая цель: развивать пространственные представления, координацию движений.

Оборудование: кубики.

Ход игры. В игре участвуют двое детей: один «следопыт», другой - «помощник». «Следопыт» завязывает глаза. На противоположной стороне зала ставится кубик. «Помощник» словами направляет «следопыта», подсказывая ему, куда идти, например: «Иди прямо, остановись, повернись направо, иди прямо, остановись, бери кубик». После того как «следопыт» находит кубик, вызывается следующая пара.

Как пройти к зайке?

Дидактическая цель: учить детей ориентироваться в пространстве по схеме.

Оборудование:

1. Четыре больших листа картона (50х50 см) с изображением леса. На листах нарисованы разветвленные дорожки. В местах разветвления дорожек расставлены ориентиры: елочки, деревья, грибы, цветы. Если нет объемных фигур, можно сделать плоскостные изображения. На оборотной стороне одного из изображений нарисован зайка (если используются объемные фигуры, изображение зайки прячется под одну из них). У нижнего конца дорожки (начало поиска) нарисована травка. Набор ориентирован и разветвление дорожек на каждом листе разные.

2. Восемь разных схем пути, по две задачи к каждому заданию. Каждая схема представляет собой ломаную линию, которая начинается от входа в лес (травки), проходит между несколькими ориентирами, меняет направление и заканчивается около елочки, под которой спрятан зайка. Схемы варьируются по количеству поворотов (от 3 до 6 поворотов).

Ход игры. Перед началом игры на столиках раскладывают листы с изображением леса. Дети подходят к первому изображению и рассматривают его. Взрослый говорит, что в этом лесу спрятался зайка (елочку с изображением зайки следует устанавливать каждый раз в том месте, где заканчивается путь на схеме). Он нарисовал дорожку, по которой его можно найти. Педагог показывает ребятам первую схему пути.

Дети вместе со взрослым рассматривают схему, на которой не больше трех поворотов. В последующих задачах количество поворотов постепенно увеличивается до шести. Первый раз взрослый помогает детям искать зайку.

Следующую схему он отдает кому-нибудь из детей, и ребенок ищет зайку самостоятельно. Если он выполнил задание правильно, предлагается новая схема, если ошибается, по той же схеме зайку ищет другой ребенок.

Секреты

Дидактическая цель: учить детей ориентироваться по плану на участке детского сада.

Оборудование:

1. План участка детского сада, на котором проводится игра. На плане схематически изображаются все находящиеся предметы: песочница, клумба, качели и т.п. Кроме того, в план могут включаться песочные или снежные постройки, имеющиеся на участке. Общее количество предметов 9—10.

2. Игрушки.

3. Красные кружки, которыми на плане отмечаются места расположения игрушек.

Ход игры: Дети выходят на участок. Взрослый показывает Детям план участка и рассматривает его вместе с ними, устанавливая соответствие изображений на плане реальным предкам, находящимся на участке.

Затем педагог говорит, что на участке спрятаны секреты, а на плане красными кружками обозначены места, где они находятся. Двое-трое детей начинают поиски. Каждый ребенок ищет свой секрет (ориентируется по своему кружку). Взрослый помогает детям выполнить задание. Выигрывает тот, кто быстрее отыщет свой секрет.

Примечание. Можно предложить и другой вариант этой игры. Он отличается от первого тем, что используется общий \ план двух смежных участков детского сада (своего и соседней группы), на котором схематически изображены 10—12 предметов: беседки, песочницы, веранды, столы и другие предметы. В данном случае дети учатся ориентироваться по более сложному плану.

Найди флажок

Дидактическая цель: учить детей ориентироваться в окружающем пространстве.

Оборудование: флажок.

Ход игры. Игра проводится на прогулке. Педагог заранее прячет флажок на участке группы, а затем просит отыскать его, ориентируясь по словесным указаниям: «Дойди до скамейки, поверни налево, дойди по тропинке до поворота, поверни направо, ищи!»

В этой игре задание лишь частично связано с наглядными ориентирами, направление нужно запоминать.

Куда пойдешь?

Дидактическая цель: учить детей ориентироваться в окружающем пространстве.

Оборудование: игрушки.

Ход игры. Педагог заранее прячет игрушки в различных местах групповой комнаты, например: мишку — справа от предполагаемого местоположения ребенка в игре, матрешку — слева за шкафом, флажок — сзади за картиной, машину — впереди под столом и т.д. Обращаясь к кому-либо из детей, педагог говорит: «Направо пойдешь — мишку найдешь, налево пойдешь — матрешку найдешь. Назад пойдешь — флажок найдешь. Вперед пойдешь — машинку найдешь». Ребенок должен громко ответить, куда он пошел, что и где нашел, в каком направлении идти обратно.

Назад, вперед, наверх и вниз

Дидактическая цель: учить детей ориентироваться в окружающем пространстве.

Оборудование: флажки.

Ход игры. Дети строятся в колонну и, слушая слова педагога, выполняют соответствующие движения.

Дети отводят руки с флажками назад, потом протягивают вперед, поднимают вверх, а затем опускают вниз. Дети поворачивают туловище направо, руки с флажками разводят в стороны, возвращаются в исходное положение, руки с флажками опускают вниз.

Упражнение повторяется, но с поворотом в левую сторону.

Дети приседают, касаясь палочками флажков пола, затем встают, поднимая флажки вверх. Взмахнув флажками, они поворачиваются налево, а затем становятся прямо, опустив флажки вниз.

Назад — вперед!

Наверх — и вниз!

Назад — вперед!

Наверх — и вниз! Направо — и прямо!

Налево — и прямо!

Присесть! Подняться! Повернуться! Стать прямо!

Веселые человечки

Дидактическая цель: учить детей анализировать элементарную схему.

Оборудование:

1. Карты, разделенные на 9 частей. Количество карт соответствует количеству играющих детей. В каждой части карты — схематическое изображение человека. Фигурки отличаются друг от друга различным расположением рук и ног (руки вверх, ноги в стороны и т. п.).

2. Карточки, такие же по размерам, как части больших карт. На каждой карточке нарисован человек (мальчик или девочка). Поза человека на карточке соответствует одной из поз схематичного человечка на большой карте. Количество одинаковых поз на карточках и больших картах должно совпадать.

Ход игры. Играют так же, как в лото. Педагог говорит: «Сейчас я буду показывать отдельные картинки с человечками. Все должны внимательно смотреть на большие карты, и тот, кто увидит у себя человечка, который пляшет точно так же, как на картинке, может взять картинку и закрыть его».

В ходе игры педагог обращает внимание ребят на расположение рук и ног у фигурок, облегчая тем самым поиск соответствующих картинок. Выигрывает тот, кто первым закроет все схемы на своей карте. При проведении повторной игры детям меняются картами.

Затейники

Дидактическая цель: совершенствовать умение ориентироваться в схеме тела.

Оборудование: не требуется.

Ход игры. Дети становятся в круг. Одного из играющих педагог назначает затейником. Затейник выходит в центр круга. Дети идут по указанию педагога вправо (влево) под следующий текст:

Ровным кругом

Друг за другом

Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте.

Дружно вместе

Сделаем... вот так.

Дети останавливаются. Затейник показывает какое-либо движение, и все стоящие в кругу повторяют. Затем педагог просит одного из детей прокомментировать данное движение и выбирает другого затейника. Игра продолжается.

Репка

Дидактическая цель: учить употреблять предлог «за» с существительным в творительном падеже.

Оборудование: фигурки настольного театра «Репка».

Ход игры. Педагог выставляет персонажи сказки «Репка» и беседует с детьми: «Из какой сказки эти герои? Правильно ли они стоят? Расскажите, кто за кем должен стоять, а Паша будет вас слушать и расставлять фигурки правильно».

С чем корзина?

Дидактическая цель: упражнять детей пользоваться в речи предлогом «с».

Оборудование: корзинки или картинки с изображениями корзинок, наполненных грибами, орехами, ягодами.

Ход игры. Обращаясь к детям, педагог говорит: «Пошли дети в лес. А в лесу много грибов, орехов, ягод. Обрадовались дети, наполнили свои корзинки и пришли домой. Посмотрите, с чем у них корзинки».

Дети раскрывают свои корзинки и отвечают на вопрос педагога, например: «У меня корзинка с грибами».

Прятки

Дидактическая цель: учить детей пользоваться в речи предлогом «за».

Оборудование: не требуется.

Ход игры. Дети прячутся в комнате. Водящий ищет, а когда находит ребенка, говорит: «Ксюша спряталась за стул. Максим спрятался за шкаф».

Кто без чего?

Дидактическая цель: учить детей пользоваться в речи предлогом «без» с существительным в родительном падеже.

Оборудование: поломанные игрушки.

Ход игры. Логопед-педагог обращается к детям: «Ребята, посмотрите, к нам пришли больные игрушки и просят вас помочь им. Давайте посмотрим, что с ними» Дети отвечают, чего недостает у той или иной игрушки, используя предлог «без». Например: заяц без уха. Мишка без лапы. Кукла без волос. Лиса без хвоста.

О ком (о чем) заботятся дети?

Дидактическая цель: учить детей пользоваться в речи предлогом «о» с существительными в предложном падеже.

Оборудование: сюжетные картинки, на которых изображены дети, ухаживающие за растениями, животными.

Ход игры. Педагог раздает детям картинки, предлагает внимательно рассмотреть их и ответить на вопросы: «О чем заботятся дети? О ком заботятся дети?» Дети отвечают полным предложением.

На полянке

Дидактическая цель: учить детей правильно употреблять предлог «к» с существительными в дательном падеже.

Оборудование: ковролин, картинки на «липучках» (лисенок, лисица, волчонок, волчица, зайчонок, зайчиха, бельчонок, бельчиха).

Ход игры. Педагог рассказывает сказку и по ходу выставляет фигурки животных:

«Играли на полянке в лесу лисенок, волчонок, зайчонок и бельчонок. Вдруг послышалось: „Тра-та-та!“ Испугались малыши и побежали к своим мамам. Лисенок к кому? (*К лисице.*) Волчонок к кому? (*К волчице.*) Зайчонок к кому? (*К зайчихе.*) Бельчонок к кому? (*К бельчихе.*) Успокоили мамы своих малышей. А кто же так страшно трещал? Смотрят, метнулась птица. Сама черная, бока белые, хвост длинный, и опять затрещала: „Тра-та-та!“ Кто же это? (*Сорока.*)»

Колобок

Дидактическая цель: учить детей правильно употреблять предлог «от» с существительным в родительном падеже.

Оборудование: фигурки из настольного театра «Колобов»

Ход игры. Педагог дает Колобка кому-то из детей, а сам выставляет на стол героя сказки — дедушку.

Тот, у кого Колобок, поет: «Я — Колобок, Колобок, я от дедушки ушел» и передает Колобка следующему ребенку. Педагог выставляет на стол фигурку бабушки. Ребенок поет: «Я — Колобок, Колобок, я от бабушки ушел». И так далее, пока все дети не пропоют песенку.

Волшебный мешочек

Дидактическая цель: учить правильно употреблять предлог «из» с существительными в родительном падеже.

Оборудование: небольшой мешочек из ткани, мелкие игрушки (машинка, коробок, яйцо, ведерко, домик).

Ход игры. Педагог предлагает детям на ощупь угадать, что в мешочке, и придумать предложения с маленьким словом «из». Например: «Шофер вышел из машины».

Фотографии

Дидактическая цель: учить правильно употреблять предлог «с» с существительным в творительном падеже.

Оборудование: разрезные картинки с изображением пары животных.

Ход игры. Педагог сообщает детям, что в лесу побывал фотограф и сфотографировал зверей, кто с кем захотел. Но фотографии получились большие и не поместились в конверт. Тогда фотограф разрезал их на несколько частей. Детям предлагается собрать «фотографии» и сказать, кто же с кем

сфотографировался. Например: заяц с ежиком. Лиса с волком. Лошадь с собакой. Петух с гусем.

Найди такое дерево

Дидактическая цель: закреплять умение пользоваться в Речи предложениями «с», «у».

Оборудование: листья трех-четырёх знакомых видов дерева.

Ход игры.

Вариант №1.

Педагог показывает детям листья деревьев и спрашивает, с какого дерева они сорваны. Дети говорят: «С березы», «С клена». Затем вместе они ищут по листьям названное дерево на участке.

Вариант №2.

Педагог раздает детям разные листья, предлагает подбежать к дереву, на котором такие же листья, как у них в руке, и назвать его: «Такие же листья у березы, у клена».

Что над нами, что под нами?

Дидактическая цель: учить дифференцировать предлоги «над» и «под» в речи.

Оборудование: не требуется.

Ход игры. Проводится на прогулке. Педагог предлагает детям поднять голову и назвать, что они видят сверху. Затем он просит их придумать предложения, которые начинаются со слов «Над нами...» (ветви, дерева, небо, облако).

После этого дети опускают голову, называют то, что видят внизу, и придумывают предложения со словами «Под нами...» (земля, камни, трава).

Скажи, куда мы положим?

Дидактическая цель: совершенствовать умение пользоваться в речи предложениями «на», «за», «под».

Оборудование: игрушки, мелкие предметы.

Ход игры. Один ребенок выходит из комнаты. Остальные дети прячут игрушки (предметы). По сигналу ребенок возвращается в комнату и ищет предмет. Когда он отыщет предмет, говорит, где тот находился, например: «Мяч под., мяч за...» и т.д.

Дополни

Дидактическая цель: совершенствовать умение пользоваться в речи предлогами «в», «на», «с», «из», «под» и различать их.

Оборудование: избушка, дерево, скамейка, птичка, кошка, садик, дед, бабка (реквизит и игрушки кукольного театра).

Ход игры. Дети сначала называют все предложенные предметы. Педагог расставляет их на столе: посередине избушка, перед ней садик, в садике дерево, под деревом скамейка. Он рассказывает коротенькую историю, а дети при этом договаривают предложения, начатые педагогом: «Дед вышел (откуда?) из избушки и сел (куда?) на скамейку (под чем?) под деревом. На дереве сидела птичка. Птичка пела. Услышала ее кошка, прыгнула (за кем?) за птичкой (куда?) на дерево. Но птичка улетела и села (куда?) на крышу избушки. Кошка полезла за ней, но птичка улетела. Вышла (откуда?) из избушки бабушка, и дедушка ей обо всем рассказал. Бабушка рассердилась (на кого?) на кошку, прогнала ее (куда?) в подвал ловить мышей. Потом бабушка (с кем?) с дедушкой пошли (куда?) в избушку обедать».

Кто за кем?

Дидактическая цель: закреплять умение пользоваться в речи предлогом «за».

Оборудование: фишки или флажки.

Ход игры. Участники игры делятся на две команды. От каждой по очереди назначается водящий. Дети строятся в две колонны. Один ребенок — водящий — стоит спиной к своей команде. Педагог подает сигнал, по которому водящий быстро поворачивается лицом к своей команде и старается запомнить, кто за кем стоит. Через 10 секунд педагог снова подает сигнал, и водящий, отвернувшись, должен сказать, кто за кем стоит. То же самое проделывают представители второй команды.

Логопед за правильные ответы выставляет команде фишки (флажки). После окончания игры подсчитывается количество фишек у каждой команды и определяется команда-победитель.

Похлопай, потопай

Дидактическая цель: учить детей дифференцировать предлоги «к», «от».

Оборудование: не требуется.

Ход игры. Педагог предлагает детям похлопать в ладоши, если они услышат маленькое слово «к»; потопать ножками, если услышат маленькое слово «от».

Наоборот

Дидактическая цель: учить дифференцировать предлоги «в» и «из».

Оборудование: мяч.

Ход игры. Педагог кидает мяч ребенку и говорит: «В дом». Ребенок должен вернуть мяч и сказать: «Из дома». Варианты: в лес — из леса, в автобус — из автобуса, в город — из города, в коробку — из коробки, в шкаф — из шкафа.

Из чего мы сделаны

Дидактическая цель: закреплять умение правильно употреблять предлог «из» с существительным в родительном падеже.

Оборудование: шерстяные варежки, металлический ключ, йогурт, резиновое кольцо, пластмассовый стакан, деревянная ложка.

Ход игры. Педагог обыгрывает сказочную ситуацию, в которой предметы собрались вместе и стали выяснять, откуда они появились, кто их сделал и из чего. Затем он предлагает детям помочь персонажам и рассказать, из чего что сделано. Например: варежки из шерсти. Ключ из металла. Йогурт из молока. Стакан из пластмассы. Ложка из дерева.

Сделай так

Дидактическая цель: развивать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: коврик, игрушки.

Ход игры. Дети рассматривают и запоминают расположение игрушек на коврике. Затем один ребенок выходит. Остальные в это время меняют местами одну или две игрушки. Ведущий должен отгадать, что изменилось. Например, посередине коврика стояла кукла, в левом дальнем углу — елочка, в левом ближнем углу — грибок, в правом дальнем — зайчик, в правом ближнем — корзинка. Куклу переставили в левый ближний угол, а грибок поместили посередине коврика.

На лугу пасутся...

Дидактическая цель: развивать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: магнитная доска, магнитные карточки с изображением животных: корова, коза, овца, лошадь.

Ход игры. Педагог показывает детям магнитную доску и объясняет, что это - луг. Затем он раздает карточки с изображениями животных каждому ребенку и предлагает разместить их согласно инструкции. Например, корову расположить вверху луга, козу - в центре, лошадь - слева и т. п. После установки животных на лугу дети дают словесный отчет о выполненных действиях.

Игры на развитие пространственного восприятия

Подготовительная к школе группа

Пирамидки

Дидактическая цель: учить детей анализировать строение предмета с помощью его схематического изображения.

Оборудование:

1. По одной пирамидке на каждого играющего (пирамидка состоит из восьми колец, основания и верхушки).

2. Пять карточек с контурными изображениями пирамидок, собранных по-разному.

Ход игры. Детям раздают пирамидки. Педагог сообщает, что они будут собирать не простые пирамидки, а такие, какие нарисованы на картинке. Выигрывает тот, кто первым соберет пирамидку в точном соответствии с картинкой. Взрослый показывает первую картинку. Дети разбирают свои пирамидки и собирают такие, как на картинке. Победитель получает фишку. Педагог показывает следующую картинку, и игра продолжается.

На одном занятии рекомендуется предлагать детям 3—4 варианта складывания пирамидок. На следующем занятии часть старых картинок можно предложить в новой последовательности, добавив к ним новые. Картинки могут варьировать неоднократно.

Разные дома

Дидактическая цель: учить детей сравнивать рисунок и чертеж предмета.

Оборудование:

1. Карточки с контурными изображениями построек сложной формы (дома с разными крышами, пристройками). Детям предлагается 4 схемы.

2. По три детализированные картинки к каждой схеме. В каждой картинке есть небольшое расхождение со схемой: отличие в форме крыши, в расположении пристроек, в их высоте и ширине и т. п.

Ход игры. Взрослый рассказывает ребятам, что однажды строители строили по чертежу дом и допустили небольшие ошибки. И хотя дома получились красивые, они все же не-много отличаются от чертежа. Педагог предлагает рассмотреть каждую постройку и найти неточность. Он показывает детям первую схему и первую картинку к ней. Дети находят ошибку. Затем педагог показывает следующую картинку к этой же схеме, потом — третью. Затем дети переходят ко второй схеме и рассматривают последовательно еще три картинки. Если они не могут найти правильный ответ, педагог помогает им. В этой игре можно использовать самые разнообразные схемы и рисунки.

Найди ведро

Дидактическая цель: учить детей ориентироваться в реальном пространстве с помощью плана и выделять схему пути.

Оборудование:

1. Несколько планов участка детского сада (небольших по размеру).
2. Ведро.

Ход игры. Во время прогулки на участке можно предложить детям прятать и искать ведро. Ребята разбиваются на две команды: одна команда прячет, другая — ищет. Когда ведро спрятано, участник первой команды берет один из планов и прочерчивает на нем путь, по которому нужно двигаться, чтобы найти ведро. Участники другой команды идут по прочерченному на плане пути и пытаются найти ведро. При удачном завершении поисков команды меняются местами. При неудаче все вместе с помощью педагога обсуждают, какая команда ошиблась (допущена ли ошибка при прочерчивании схемы пути или ее использовании).

Сделай фигуру

Дидактическая цель: совершенствовать умение ориентироваться в схеме собственного тела.

Оборудование: бубен.

Ход игры. Дети бегают по комнате, по сигналу педагога (удар в бубен) все останавливаются в какой-либо позе и не двигаются. Педагог обходит «фигуры» и поочередно предлагает прокомментировать свою позу.

Выполняет сосед справа

Дидактическая цель: совершенствовать умение ориентироваться в схеме собственного тела.

Оборудование: не требуется.

Ход игры. Играющие располагаются по кругу. Педагог входит в центр и, обращаясь то к одному, то к другому ребенку, сидящему в кругу, задает вопрос: «Где у тебя правое ухо?» (левое колено и т.п.) или же просит выполнить движение: «Покажи левой рукой правое колено». Но, согласно условиям игры, отвечать и выполнять должен не тот, к кому обращаются, а его сосед справа, на которого педагог даже не смотрит. Получив ответ, взрослый обращается к другому ребенку.

Найди игрушку

Дидактическая цель: закреплять представления детей о пространственных отношениях между предметами (предлоги и наречия: «в», «на», «над», «перед», «за», «справа», «слева», «между»).

Оборудование: коробка размером 50х60 см, игрушки: мишка, кукла, машинка, мячик, собачка, кубик, пирамида.

Ход игры. В центре зала ставится большая коробка и раскладываются игрушки (мишка, кукла, машинка, мячик, собачка, кубик, пирамида) в разных позициях по отношению к коробке: «в», «на», «под», «за», «перед», «справа», «слева». Педагог дает ребенку задание принести игрушку, которая находится под коробкой. Когда ребенок находит нужную игрушку, педагог спрашивает у него, что он нашел и где. Все остальные дети следят за правильностью выполнения задания. Следующему ребенку называется другое пространственное расположение игрушки. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Займи свое место

Дидактическая цель: закреплять представления детей о пространственных отношениях между предметами (предлоги и наречия: «в», «на», «перед», «за», «справа», «слева», «между»).

Оборудование: набор карточек-схем.

Ход игры. Двое детей располагаются друг за другом на небольшом расстоянии. Педагог предлагает детям выбрать одну из карточек-схем и занять соответствующее положение относительно других детей. После этого все дети оценивают правильность выполнения задания.

Найди парные картинки

Дидактическая цель: закреплять представления детей о пространственных отношениях между предметами.

Оборудование: картинки (спички в коробке, заяц в норе, сойка на заборе, книга на столе, кот под лавкой, мяч под шкафом, заяц идет по тропинке, лодка плывет по реке).

Ход игры. Педагог предлагает рассмотреть картинки, назвать, что изображено на них, затем найти картинки, которые имеют между собой сходство. Ребенок выбирает сходные картинки и объясняет свой выбор.

Кто быстрее?

Дидактическая цель: закреплять представления детей о пространственных отношениях между предметами (предлоги и наречия: «в», «на», «перед», «за», «справа», «слева», «между»).

Оборудование: набор карточек-схем, небольшие ведерки, мячи малого размера.

Ход игры. Среди детей выбирается два игрока. На расстоянии нескольких метров от детей ставятся два ведерка. Около каждого ведерка кладутся мячи и

карточка-схема. По команде «Вперед!» дети должны добежать каждый до своего ведерка и расположить мяч так, как показано на карточке-схеме. После выполнения задания дети возвращаются на место и комментируют свои действия.

Кто быстрее назовет?

Дидактическая цель: закреплять у детей умение словесно обозначать пространственные отношения между предметами.

Оборудование: игрушки (машинка, собачка), карточки-схемы, фишки.

Ход игры. Педагог с помощью машинки и собачки создает пространственные отношения между игрушками. Дети должны назвать, как располагаются игрушки. За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

Водители

Дидактические цели: развивать умение ориентироваться в двумерном пространстве; учить ориентироваться по схеме пути.

Оборудование:

1. Нарисованные на отдельных карточках дорожные знаки: «Движение только прямо», «Движение только направо», «Движение только налево», «Движение прямо и направо», «Движение прямо и налево», «Техническое обслуживание автомобиля», «Пункт медицинской помощи», «Автозаправочная станция».

2. Четыре игровых поля (листы размером 30x30 см), на каждом из которых изображена система дорог с пятью дорожными знаками: 2 знака расположены на перекрестке и указывают направления движения, 3 — указатели пунктов, которые нужно посетить. Можно использовать и один лист, вырезать знаки из бумаги и помещать их в нужных местах. Это даст возможность менять дорожную ситуацию.

3. Маленькая игрушечная машинка, такая, чтобы она могла проехать по дорожкам игрового поля.

Ход игры.

Сначала играющие дети рассаживаются на стульчиках, перед ними размещаются дорожные знаки. Взрослый поясняет: «Это знаки водителей. Некоторые из них показывают, куда можно ехать, куда нельзя. Все водители должны обязательно им подчиняться. Белые стрелки в синих кружках показывают, куда можно ехать. Прямая белая стрелка означает, что ехать можно только прямо; стрелка, повернутая в правую сторону, показывает направления

движения направо, а в левую сторону — налево. Двойные стрелки означают, что ехать можно прямо или в ту сторону (правую или левую), куда направлена маленькая стрелочка. В другую сторону ехать нельзя (*ребенку следует пояснить, что знаки устанавливаются с правой стороны дороги, по которой движется машина*).

Другие знаки указывают, в каком месте находятся заправочный пункт, мастерская, где ремонтируют машины, больница или поликлиника».

После пояснений начинается игра. Перед детьми кладется первый вариант игрового поля со знаками. Одному из детей взрослый дает игрушечную машинку и объясняет правила игры: «Ты — водитель автомобиля. Тебе надо посетить три пункта назначения: заправочный пункт, станцию ремонта автомобилей и больницу, а затем вернуться в гараж. Порядок посещения пунктов ты выбираешь сам. При этом не забывай смотреть на дорожные знаки и слушаться их».

Ребенок ведет машинку по дорожкам игрового поля, а остальные дети следят за игрой. Если он нарушает требование знака или возвращается в гараж, не посетив всех трех пунктов, взрослый объясняет ему допущенные ошибки и передает ход другому ребенку, который продолжает игру на новом игровом поле. При выигрыше ребенку предлагается другое игровое поле.

Дойди до флажка

Дидактическая цель: развивать умение ориентироваться на плоскости и понимать слова, обозначающие пространственные отношения.

Оборудование: цветные ленты (десять лент длиной 2 м), флажок.

Ход игры. На полу выкладывается из цветных лент квадрат, который делится на 16 частей, каждая сторона которых равна 50 см. В один из квадратов педагог ставит флажок. Тот, кто водит, начинает игру с первого квадрата, самого близкого к нему. Педагог указывает направление движения, например: «Направо на один квадратик, вперед на два квадратика». Один ребенок выполняет задание, другие проверяют. Потом водящий меняется.

Шашки

Дидактическая цель: развивать умение ориентироваться на плоскости.

Оборудование: мелки.

Ход игры. Игра проводится на прогулке. На асфальте мелком вычерчивается поле (8x8 квадратов). Ребенок становится в левую нижнюю клетку и начинает передвигаться по инструкции педагога: «Две клетки вверх, одна вправо и т. п.» Остальные играющие следят за правильностью выполнения. В дальнейшем размер поля можно увеличить.

Принеси карандаш

Дидактическая цель: совершенствовать умение детей ориентироваться в реальном пространстве с помощью плана.

Оборудование:

1. План этажа детского сада, где расположены помещения, в которых работают взрослые (врач, повар, заведующий). На плане должны быть отмечены все окна в коридоре и все выходящие в него двери.

2. Красный кружок. Им отмечается дверь, в которую должен войти ребенок.

Ход игры. Перед проведением игры следует договориться со всеми взрослыми, находящимися на этаже, что к ним Может случайно зайти ребенок.

Взрослый говорит, что ему нужен карандаш и что его надо попросить у человека, который находится вот за этой дверью (показывает план коридора, одна из дверей которого помечена кружком). Педагог помогает ребенку найти на плане место, на котором он находится перед началом поиска.

Ребенок берет план, находит по нему соответствующую комнату и просит у взрослого карандаш. Когда он возвращается в группу, дети спрашивают, у кого он попросил карандаш, и проверяют по плану, правильно ли их товарищ выполнил задание. При необходимости они указывают ему на ошибку. Если задание выполнено правильно, педагог перемещает кружок на другую дверь, и за карандашом идет следующий ребенок.

Задания может придумывать не только взрослый, но и сами дети.