

Картотека игр для развития пространственной ориентировки.

<p>"Где Машенька?"</p> <p>Цель: закреплять умение соотносить реальное пространство с планом.</p> <p>Оборудование: план</p> <p>Содержание: Педагог рассказывает детям: Кукла Маша потерялась. Вот карта ее пути. Давайте найдем Машу и поможем ей вернуться домой.</p>	<p>"Муха"</p> <p>Цель: учить детей ориентировать на плоскости, закреплять понятие "право", "лево", активизировать в речи предлоги, стимулировать глазодвигательную функцию.</p> <p>Оборудование: игровое пособие "Муха".</p> <p>Содержание: дети прослеживают глазами указанное направление мухи, объясняют где в данный момент она находится.</p>	<p>"Найди место"</p> <p>Цель: формировать умение определять верхний, нижний край плоскости, его левую и правую стороны, находить середину в плоскости.</p> <p>Оборудование: цветные ленты, игрушки.</p> <p>Содержание: на ковре при помощи цветных лент обозначается прямоугольник такого размера, чтобы ребенок спокойно мог передвигаться. Детям предлагается задание: расположить игрушки согласно инструкции педагога. Например, мяч положить в дальнем левом углу, машинку - в середине, мишку - в ближнем правом углу и т.п.</p>
---	--	--

		Игры на ориентировку с помощью схем и планов маршрута, планов пространства
<p>"Астрономы"</p> <p>Цель: закреплять умение ориентировать по схеме, ориентироваться на микроплоскости (фланелеграфе).</p> <p>Оборудование: фланелеграф, схемы созвездий, звездочки, колпаки.</p> <p>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</p>	<p>"Помоги Буратино разложить учебные принадлежности"</p> <p>Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве по картинке - плану, в микропространстве, соотносить схематическое изображение предмета с реальным</p> <p>Оборудование: картинка - план, учебные принадлежности.</p> <p>Содержание: детям предлагается картинка - план со схематическим изображением учебных принадлежностей. Дети раскладывают реальные учебные принадлежности в соответствии с планом.</p>	<p>"Путешествие по азбуке"</p> <p>Цель: закреплять умение ориентироваться на микроплоскости, формировать образы буквы и слова.</p> <p>Оборудование: игровое поле с буквами</p> <p>Содержание: ребенку говорим: Сегодня мы с тобой отправимся в путешествие по волшебной стране, где живут загадки, а азбука поможет тебе их разгадать. Если ты правильно соберешь все буквы, то сможешь узнать отгадку. Педагог загадывает загадку, а затем дается направление движения по игровому полю. Ребенок действует в соответствии с</p>

<p>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.</p>		<p>инструкцией, составляет слово - отгадку.</p>
<p>"Бабочка" Цель: закреплять умение ориентироваться на листе в крупную клетку, Оборудование: игровое поле, мелкая игрушка.(бабочка) Содержание: ребенку предоставляется игровое поле, состоящее из клеток разных цветов. На первую клетку ставится игрушка, которая сейчас отправится в путешествие. Педагог</p>	<p>"Волшебный сундучок" Цель: закреплять навыки ориентировки в микропространстве, активизировать в речи детей слова "вверху", "внизу", "справа", "слева". Оборудование: "сундучок", мелкие игрушки Содержание: ребенку предлагается обследовать, рассмотреть несколько предметов или игрушек. Затем ребенок закрывает глаза, а педагог</p>	<p>"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</p>

<p>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.).</p>	<p>раскладывает эти игрушки на 2 полочки сундучка. Ребенок вставляет руки "рукава" и, обследуя те же предметы уже внутри сундучка, рассказывает где они находятся.</p>	<p>тебе место и изображение, которое ты должен будешь изобразить на этом месте. Ребенок выполняет задание педагога, после чего меняется с ним ролями.</p>
<p>"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</p>	<p>"Автогонки" Цель: учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами. Оборудование: 2 машинки разного цвета, размера, способа управления</p>	<p>"Скок-перескок" Цель: развитие внимательности, умения ориентироваться, укрепление мускулатуры ног. Оборудование: мел Содержание: На игровой площадке чертят круг диаметром 15- 25 м, внутри него - маленькие кружки</p>

<p>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.</p>	<p>(обычная и эрционная), темная повязка для глаз.</p> <p>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.</p>	<p>диаметром 30- 35 см для каждого участника игры. В центре большого круга стоит водящий. Водящий говорит: "Перескок!". После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.</p>
<p>"Найди игрушки"</p> <p>Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.</p> <p>Оборудование: разные игрушки</p>	<p>«Всадник»</p> <p>Цель: развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве, согласованности в движениях.</p> <p>Содержание: Играющие распределяются по парам: один - "конь", другой - "наездник". Игрок-"конь" вытягивает руки назад-вниз,</p>	<p>" Близко, далеко"</p> <p>Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета "от себя".</p> <p>Оборудование: -разные предметы</p> <p>Содержание: дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет кто из</p>

<p>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.</p>	<p>игрок-"наездник" берет его за руки. По команде в таком положении пары должны добежать до финиша. Победитель пары затем соревнуется с победителем другой пары.</p>	<p>детей стоит ближе к нему, кто дальше.</p>
<p>" Назови правильно "</p> <p>Цель: стимулировать умение определять пространственные отношения между собой и окружающими объектами.</p> <p>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,</p>	<p>"Дорога в Д/С»</p> <p>Цель: развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умение составлять схему пути.</p> <p>Оборудование: лист бумаги, карандаш.</p> <p>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</p>	<p>"Бег к реке"</p> <p>Цель: развитие быстроты, умения ориентироваться в открытом пространстве, укрепление мышц тела.</p> <p>Оборудование: мел, камни.</p> <p>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,</p>

<p>что находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.</p>	<p>ребенок составляет схему пути в д/с</p>	<p>отдают камень водящему. Игра носит соревновательный характер.</p>
<p>"Солнышко"</p> <p>Цель: закреплять знания о месте расположения частей лица, умение ориентироваться на собственном теле.</p> <p>Оборудование: схематическое изображение лица человека.</p> <p>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.</p>	<p>"Прятки"</p> <p>Цель: развитие внимания, быстроты реакции, умения ориентироваться в открытом пространстве.</p> <p>Содержание: Все играющие делятся на две команды, которые возглавляют капитаны. По жребию определяют, кто будет прятаться, а кто - разыскивать. Для игры устанавливают место (дерево, стену, дверь и т. п.) - "город", куда должны прибежать игроки. Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места для укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Капитан ходит, все время выкрикивая: "Мы находимся..."</p>	<p>"Скульптор"</p> <p>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.</p> <p>Оборудование: макет игрушки Буратино.</p> <p>Содержание: ребятам предлагается макет игрушки Буратино. Буратино будет показывать движения, а ребята стараются четко все за ним повторить.</p>

(называет местонахождение)!" . Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать "город". Если те, кто ищет, заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в "город". Команда, прибежавшая в "город" раньше другой, получает очко. Команда, которая прячется, может подбежать и завоевать "город" еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.