Муниципальное бюджетное дошкольное

образовательное учреждение детский сад № 8 «Улыбка»

(МБДОУ «Детский сад № 8»)

**Картотека дидактических игр для развития ориентировки в пространстве.**

воспитатель

Слепова Мария Андреевна,

г. Саров 2020 год

**1. Вверху – внизу. Кто выше?**

**Цель**. Развитие пространственных представлений.

**Материал игры:** декоративная таблица, на которой изображено голубое небо, зеленый луг и река.

В разных местах таблицы пришиты крючки. На столе раскрываются вырезанные из картона или

 выпиленные из фанеры фигурки звездочек, самолетиков, птичек, стрекоз, лягушек, рыбок, зверюшек и т. д.

**Содержание игры.** Ребенок выходит к столу и вытягивает фигурку. Называет взятый предмет и

 прикрепляет его на декоративную таблицу так, чтобы было отражено реальное положение его в

 пространстве. Например, если ребенок взял самолет, то он прикрепляет его вверху, а если он взял

 рыбку, то внизу. При этом он говорит: «Самолет летает вверху. Рыба плавает внизу».

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.

**2. Разговор по телефону.**

**Цель**. Развитие пространственных представлений.

**Игровой материал.** Палочка (указка) .

**Правила игры**. Вооружившись палочкой и проводя ею по проводам, нужно узнать, кому звонит по

 телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк.

Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном

 доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и

 мышка-норушка. Однажды вечером кот

Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому

 звонил».

**3. Где чей домик?**

**Цель.** Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо) .

Игровой материал. Набор карточек с числами.

**Правила игры.** Взрослый является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам. На

 каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть

. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие

 выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась

. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не

 менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно также изменять.

**4. Поросята и серый волк.**

**Цель.** Развитие пространственных представлений. Повторение счета и сложения.

Правила игры. Игру можно начать с рассказывания сказки: «В некотором царстве – неизвестном

 государстве – жили-были три брата – поросенка: Ниф-Ниф, Нуф-Нуф и Наф-Наф. Ниф-Ниф был очень

 ленив, любил много спать и играть и построил себе домик из соломы. Нуф-Нуф тоже любил спать, но

 он был не такой лентяй, как Ниф-Ниф, и построил себе домик из дерева. Наф-Наф был очень

 трудолюбивый и построил себе домик из кирпича.

Каждый из поросят жил в лесу в своем домике. Но вот наступила осень, и пришел в этот лес злой и

 голодный серый волк. Он прослышал, что в лесу живут поросята, и решил их съесть. (Возьми палочку и

 покажи, по какой дорожке пошел серый волк.) »

Если дорожка привела к домику Ниф-Нифа, то можно так продолжить сказку: «Итак, серый волк

 пришел к домику Ниф-Нифа, который испугался и побежал к своему брату Нуф-Нуфу. Волк разломал

 домик Ниф-Нифа, увидел, что там никого нет, но лежат три палки, рассердился, взял эти палки и

 пошел по дороге к Нуф-Нуфу. А в это время Ниф-Ниф и Нуф-Нуф побежали к своему брату Наф-Нафу

 и спрятались в кирпичном доме. Волк подошел к домику Нуф-Нуфа, разломал его, увидел, что там

 ничего нет, кроме двух палок, рассердился еще больше, взял эти две палки и пошел к Наф-Нафу.

Когда волк увидел, что домик Наф-Нафа из кирпича и что он не сможет его разломать, то он заплакал от

 обиды и злости. Увидел, что возле домика лежит одна палка, взял ее и голодный ушел из леса. (Сколько

 палок унес с собой волк) »

Если волк попадет с Нуф-Нуфу, то рассказ меняется, и волк берет две палки, а затем одну палку из

 домика Наф-Нафа. Если волк попадает сразу к Наф-Нафу, то он уходит с одной палкой. Число палок у

 волка является числом набранных им очков (6, 3 или 1). Нужно добиваться, чтобы волк набрал как

 можно больше очков.

**5. Добавь слово.**

**Цель игры:** Упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе,

 развивать ориентировку в пространстве.

**Ход игры:** Воспитатель говорит детям: «Давайте вспомним, где у вас правая рука. Поднимите ее. Все

 предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где

 находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначает

 слова «Впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет и эти понятия). А сейчас мы поиграем. (Дети

 садятся за стол). Я буду называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете отвечать такими

 словами: «справа», «слева», «позади», «впереди».

Воспитатель говорит:

- Стол стоит… (называет имя ребенка) .

- Позади.

- Полочка с цветами висит…

- Справа.

- Дверь от нас…

- Слева.

Если ребенок ошибся, воспитатель предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

- Какая рука у тебя ближе к окну?

- Правая.

**6. Внизу – вверху.**

**Содержание игры.**

**Вариант 1**. 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 2**. 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.

**7. Сделай так, как я скажу.**

**Материал игры:** у детей конверты с набором геометрических фигур лист бумаги; у воспитателя набор

 таких же геометрических фигур, но большего размера

**Содержание игры.** Воспитатель предлагает детям положить перед собой чистый лист бумаги и

 приготовиться к игре. Круг (воспитатель его показывает) надо положить в середину. Слева от круга –

 треугольник, справа – квадрат, вверху – круг, внизу – прямоугольник.

Выигрывает тот, кто правильно разложил фигуры.

8. **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? ».

Картотека игр для развития пространственной ориентировки.

Игры на формирование ориентировки “на себе”

**9. 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.

**10. 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.

**11. 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.

Игры на ориентировку в замкнутом и открытом пространстве

**12. Прятки.**

**Цель:** развитие внимания, быстроты реакции, умения ориентироваться в открытом пространстве.

**Оборудование: –**

**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… (называет местонахождение)!”

. Это помогает его команде ориентироваться: оставать-ся 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.