**Формирование пространственных представлений у детей старшего возраста.**

**Игры на формирование пространственных представлений: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади, далеко, близко.**

**Игра «Что справа».** Дети сидят вдоль края ковра или сидят за столом. По всем сторонам ковра (стола) расположено по 5-6 игрушек, картинок.

*Вариант 1*. Воспитатель просит детей вспомнить, где у них правая рука. Затем одному из детей предлагается встать в центр на ковре, и назвать – какие, игрушки (картинки) расположены справа от него. При этом каждый следующий ребёнок повёрнут в другом направлении по сравнению с предыдущим.

*Вариант 2.* Воспитатель или кто-нибудь из детей называет игрушки, картинки расположенные в одном ряду и просят ребёнка, находящегося в центре назвать – с какой они стороны.

*Игра «На плоту».* Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Воспитатель задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например: Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т. д.

**Игра «Колокольчик».** Все дети сидят на ковре, один из них – водящий, он закрывает глаза. Ведущий (воспитатель) отходит в какую-нибудь сторону и звонит в колокольчик. Тот, кто водит, должен назвать, – откуда слышен звон. Если называет верно, то становится ведущим.

**Игра «Магазин».**  В этой игре могут принимать участие двое детей или две подгруппы детей. Они сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинаковый набор картинок (продукты, игрушки, канцтовары, одежда) и карточка, имитирующая полку магазина. Один ребёнок выкладывает картинки на своей карточке и называет место расположения каждой из них. Другой ребёнок старается воспроизвести всё в точности по инструкции. Затем, убрав ширму, дети могут сравнить оба «магазина».

**Игры на формирование умений детей занимать определенное пространственное положение по заданному условию (от себя, от предмета).**

**Игра «Мистер Твистер».** В игру играют на поле расстеленном, на полу. На поле изображены большие круги (красный, желтый, синий и зелёный) в четыре ряда по шесть штук в каждом. Специальная рулетка разделена на четыре секции: правая нога, левая нога, правая рука, левая рука. Каждая секция подразделена на четыре цвета. После вращения рулетки называется комбинация (например: правая рука на жёлтый кружок) и игроки должны двигать их соответствующую руку или ногу в один и тот же круг. Ребёнок выбывает из игры, если он упал. Последний игрок, оставшийся «стоящим» после того как все участники игры выбыли, является победителем.

**Игра «Где я сяду».** Эту игру рационально проводить перед занятием, чтобы рассадить детей на определённые места. Все дети собираются на ковре. На столах лежат перевёрнутые карточки. Воспитатель даёт каждому инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать своё место, а карточка даст возможность самому проверить правильность выбора. Например, Марина, подойди к столу, который находится перед дверью, слева от окна. Сядь за этим столом справа. Миша, подойди к столу, который стоит между столом воспитателя и шкафом, лицом к окну, сядь слева, и т.д.

**Игра «Давай меняться».** Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению кому-то одному из детей для нахождения определённого места в пространстве по заданным ориентирам. Например: Саша, встань так, чтобы справа от тебя была стена, а перед тобой была Полина. Если Саша отыскал место верно, то ребёнок, стоящий на этом месте, встаёт на Сашино место.

**Игры на формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.**

**Игра «Что изменилось?».** Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза.

*Вариант 1*: ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез дракоша, который был внизу между щенком и попугаем.

*Вариант 2*: ведущий меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально. Например, поросёнок сидел внизу слева, а мышка – наверху между щенком и телёнком.

**Игра «Новоселье».** В этой игре дети используют настенные полки для игрушек в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Каждый из детей по очереди должен «заселить» дом по заданной инструкции. Наприме: внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д.

Эту игру целесообразно проводить с небольшой подгруппой детей (2-3человека). В роли ведущего вначале выступает воспитатель, в дальнейшем необходимо привлекать детей, - это будет способствовать закреплению и расширению их активного словарного запаса.

**Игры на формирование умений ориентироваться в движении.**

**Игра «Куда пойдёшь и что найдёшь».** Перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

**Игра «Найди магнит».** Перед детьми на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из них загадывает, – какой магнит он будет искать с закрытыми (завязанными) глазами. Дети по очереди выходят к доске, чтобы найти «свой» магнит, при этом остальные дети дают подсказки, где искать. Например, выше, выше, ещё выше, левее, чуть-чуть вниз.

**Игра «Синхронное плавание».** Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем детям, иногда изменяя их направление. Например, все сделали шаг вперёд, шаг вправо, два шага влево, повернулись вправо, сделали шаг назад и т.д.