**Игры и упражнения на развитие пространственной представлений**

**у детей старшего дошкольного возраста.**

**Бабушкин клубок.**

Верёвка связывается в кольцо. Один человек, водящий, выходит из комнаты или отворачивается. Остальные, держась двумя руками за верёвку, запутываются, образуя живой "бабушкин клубок". Водящий должен его распутать, чтобы снова образовался круг.

**Робот.**

Воспитатель предлагает ребенку представить, что он робот с дистанционным управлением и подает ему команды, которые он должен выполнять четко и дословно, например: «Иди вперед, поверни вправо, подними левую руку, повернись налево». Поменяйтесь ролями, теперь вы робот, а ребенок пусть вами руководит.

**Все на месте.**

Воспитатель просит ребенка помочь ему навести порядок в группе, разложив вещи на места (руководите его действиями: поставь слева, положи на верхнюю полку, убери в нижний ящик и т.п.)

**Поиски.**

Воспитатель прячет в группе какую-либо игрушку или вещь, и попросите ребенка найти ее, строго следуя словесным указаниям: иди вперед, поверни направо, сделай шаг назад, посмотри внизу, под столом, на полке, выше, ниже и т.д. заранее продумайте маршрут.

В качестве варианта игру можно провести иначе: на полу разложить разноцветные стрелки в разных направлениях, а ребенок, следуя стрелкам, на каждый поворот должен говорить, куда он повернул: направо или налево.

**Далеко и близко, высоко и низко.**

В эту игру можно играть в группе и на прогулке. Попросите ребенка осмотреться и рассказать, что находится вокруг него. Помогайте ему наводящими вопросами: что перед ним, что сзади, что справа, что слева, что снизу, что вверху, что близко, что далеко. Попросите его развернуться на 90, 180 градусов. Что теперь находиться справа и слева, впереди и сзади.

**Упражнение «Тень».**

Цель: развитие пространства тела.

Методика проведения: Участники разбиваются на пары. Один из них будет Человеком, а другой – его Тенью. Человек делает движения, а тень их повторяет, причем особое внимание уделяется тому, чтобы Тень двигалась в том же ритме, что и Человек. Она должна догадаться о самочувствии, мыслях и целях Человека, уловить все оттенки его настроения и т.д.

**Игра «Стань по заданию».**

Дети по очереди выполняют команды ведущего: встать слева от Сережи (стола, стула и т.д.), сзади, спереди и т.п. Команды и ведущие все время меняются. Обучается и тот, кто выполняет команды и тот, кто подает их.

**Упражнение «У ребят порядок строгий…»**

Цель: развитие умения ориентироваться в пространстве, выполнение коллективных, согласованных действий.

Методика проведения: Дети маршируют по залу и произносят слова:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места,

Ну-ка, быстро повторите так,

Как покажу вам я!

После последней строчки педагог показывает, как нужно построиться:

руки перед собой округлые – в круг,

руки в стороны на уровне плеч – в шеренгу,

две вытянутые перед собой руки – в колонну.

**Игра «Холодно – Горячо; Право – Лево».**

Цель: развитие слухового восприятия, ориентировки в пространстве.

Методика проведения: Взрослый прячет условный предмет, а затем с помощью команд типа «шаг направо, два шага вперед, три налево» ведет игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Если ребенок хорошо владеет ориентировкой в пространстве со слов взрослого, можно использовать план-схему.

**Упражнение «Регулировщик».**

Цель: развитие слухового восприятия, ориентировки в пространстве, быстроты реакции.

Игровой материал: свисток.

Методика проведения: Группа делится на водителей и пешеходов. Педагог: «Во всем городе сломались светофоры, и движением транспорта управляет регулировщик с помощью свистка». Звучит музыка. Пешеходы и машины начинают беспорядочно двигаться по залу. Регулировщик свистит и командует: «Всем повернуть направо, налево, стоянка». По команде «налево» или «направо» все должны сразу же выполнить поворот. По команде «стоянка» машины паркуются, а пешеходы продолжают движение.

**Упражнение «Маршрутный лист».**

Цель: развитие ориентировки в пространстве, осознанное выполнение действий, изображенных на предъявляемых схемах.

Игровой материал: схемы движения.

Методика проведения: Предварительно дети знакомятся с вариантами схематичного изображения перестроений (движения змейкой, по кругу, улиткой, парами, тройками, в шеренгу и т.д.). Затем они схематически изображают заданное движение на ладони партнера. В результате дети выполняют перестроения с опорой на схемы.

**Упражнение «Почта».**

Разделить лист бумаги на 4 квадрата. Попросить ребенка нарисовать простую картинку (треугольник, кружок, цветок, рыбку и т.п.) по адресу, например: «Нарисуй красный кружок в левом верхнем углу нижнего правого квадрата». Начинать с наиболее простых адресов, заканчивая сложными. Если ребенок испытывает затруднения, можно начать игру в «почту» с цельного листа бумаги: «Нарисуй рыбку в верхнем левом углу» и т.п.

**Игра «Поиск клада».**

Нарисуйте приблизительный план комнаты (с мебелью) или квартиры. На нем обозначьте место, где Вы спрятали для ребенка сюрприз. Пусть ребенок отыщет его по плану. В случае затруднения можно комментировать поисковую активность ребенка словами «горячо – холодно», а также «левее – правее», «выше – ниже» и т.п.

**Игра «Левее – правее».**

Это вариант игры «Горячо – холодно». Наряду со словами «горячо – холодно» говорим «левее – правее», пока ребенок ищет спрятанный сюрприз.

**Игра в «солдатики».**

В эту игру можно играть дома и на улице во время прогулки.

По приказу «командира» – взрослого «солдатик» – ребенок поворачивается налево и направо, поднимает левую (правую) руку. По аналогии можно играть в «робота», когда ребенок должен дотронуться до левого (правого) уха, глаза и т.п. Если ребенок испытывает затруднения при выполнении команды, ему можно помочь: например, повернуться налево вместе с ним, держа ребенка за плечи. Желательно напоминать ребенку, что правой (в общем случае) является та рука, которой он рисует или пишет.

**Упражнение «Головоломки».**

Возьмите большую картинку из журнала или цветную карту и зигзагами разрежьте ее на большие куски, чтобы сделать головоломку. (Если у вас есть время и настроение, сначала наклейте картинку на картон или на плотную бумагу, а потом уже вырезайте.) Пусть ребенок постарается как можно быстрее правильно собрать кусочки, составив первоначальное изображение. Если ребенку понравилось это занятие, то, когда он станет постарше и сможет управляться с большим количеством кусочков, заведите для него специальный столик, на котором недособранные головоломки могли бы дожидаться своего часа.

**Игра «У кого длинный хвост».**

Дети образуют круг. Воспитатель называет разных животных. Если у животного длинный хвост, дети должны поднять правую руку и помахать ею, если же хвоста нет или он короткий, поднимать руку не нужно. Могут быть названы такие животные: лошадь (длинный), коза (короткий), корова (длинный), лиса (длинный), заяц (короткий), овца (короткий), тигр (длинный), кот (длинный), медведь (короткий), свинья (короткий), осел (длинный), белка (длинный) и т.д.

Воспитатель поднимает руку во всех случаях. Тому, кто ошибается, начисляется штрафное очко. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очков.

**Упражнение «Замри».**

Цель: Развитие произвольности. Формирование обобщенных представлений о свойствах и качествах предметов, овладение действиями замещения и моделирования.

Материал: Карты – образцы (20 х 30 см) со схематическим изображением человека, в какой либо позе: руки подняты вверх, правая нога в сторону и т.д.

Проведение: Детям демонстрируется картинка, и они принимают ту позу, которая нарисована.

**Упражнение «Справа – Слева».**

Цель: Развитие ориентировки в пространстве, способности к наглядному моделированию, развитие внимания.

Материал: Мяч.

Проведение: С детьми обсуждается, что такое справа, слева, впереди, сзади.

Бросая мяч, ведущий называет предмет, находящийся в комнате. Ребенок, поймавший мяч, говорит, как этот предмет расположен в пространстве, относительно него (шкаф – справа, стол – слева).

Ведущий бросает мяч и говорит: «Справа», а дети называют те предметы, которые находятся справа.

**Упражнение «План местности».**

Цель: Развитие навыков совместной деятельности.

Материал: картонное игровое поле набор карточек с нарисованным планом местности игрушечные домики, деревья, мосты, река, озеро.

Проведение: Дети разбиваются на команды и выбирают любую карточку с планом и располагают игрушки в соответствии с этим планом.

**«Нарисуй узор» – графические диктанты.**

Цель: Это упражнение развивает произвольность и устойчивость внимания. Выполняется на листках в клеточку.

Продиктуйте ребенку начало повторяющегося элемента узора. Ребенок должен его нарисовать под диктовку, не отрывая карандаша от бумаги, и продолжить до конца строки.

Например: одна клетка вниз – одна клетка вправо – одна клетка вверх – одна клетка вправо – одна клетка вниз – одна клетка вправо – одна клетка вверх. (Как разновидность – нарисовать под диктовку фигуру и раскрасить).

**Упражнение «Догадайся, что на рисунке».**

Цели: развитие пространственных представлений и воображения; освоение сенсорных эталонов (геометрических форм) и соответствующих понятий.

Материалы: специальных материалов не требуется.

Процедура проведения: Ведущий описывает детям рисунок (какое-либо простое изображение) следующим образом: Я сейчас расскажу вам о том, что нарисовал художник, а вы постарайтесь догадаться, что это.

1. «Художник нарисовал большой квадрат, внутри него – квадрат поменьше, который поделил двумя линиями крест-накрест на четыре части. К большому квадрату сверху пририсовал треугольник острием вверх. Что это?»

2. «Художник нарисовал овал, вокруг этого овала он нарисовал несколько овалов длиннее, чем первый. От овала, который в центре, провел длинную черту вниз, от этой линии вправо и влево провел по одной короткой линии и пририсовал к ним небольшие треугольники с двумя закругленными углами и одним острым. Острый конец треугольников находится дальше от длинной линии, чем их закругленные углы. Что нарисовал художник?»

Таким образом, ведущий предлагает участникам 3-4 описания простых рисунков. Если дети легко справляются с заданием, можно предложить им самостоятельно загадать изображение любого предмета и описать его остальным, с тем чтобы другие участники догадались, о каком предмете идет речь.

**Упражнение «Найди похожий предмет».**

Цели: развитие пространственных представлений и воображения; освоение сенсорных эталонов (геометрических форм) и соответствующих понятий.

Материалы: специальных материалов не требуется.

Процедура проведения: Инструкция ведущего: «Сейчас я буду называть разные геометрические фигуры, а вы должны подумать и назвать как можно больше реальных предметов, похожих на эту фигуру. Например: какие вещи похожи на треугольник?» Чтобы стимулировать мышление и воображение учащихся, ведущему нужно задавать стимулирующие вопросы: «А что еще похоже на треугольник?» – добиваясь, чтобы дети вышли за рамки стандартных ответов, и поощрять ответы оригинальные.

Например, «крыша дома» – ответ стандартный, традиционный. «Морковка», «шляпка гриба», «ухо овчарки», «клюв птицы», «зонт» – ответы менее традиционные, результат мысленного поиска в более широком пространстве, выходящем за рамки повседневного опыта городских детей.