***ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННОГО ВОСПРИЯТИЯ***

***I. ОСОЗНАНИЕ «СХЕМЫ ТЕЛА», СВОЕГО ПОЛОЖЕНИЯ В ПРОСТРАНСТВЕ***

**Игра «Весёлые человечки».**

Дидактическая задача. Формировать навык у детей осознавать своё положение в пространстве, ориентироваться в схеме.

Игровое правило. Выполнять то упражнение, которое изображено на карте.

Игровые действия. Найти в наборе парную карточку и воспроизвести позу.

Материал. Карточки – схематичные изображения движения. 3 набора: 1-й набор – силуэты человека в движении, 2- набор – контуры, 3-й – схемы. У взрослого образец в два раза крупнее, чем карточки у детей.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть и предъявляет карточку с человечком – схемой, просит детей воспроизвести позу: «Делайте так». Затем взрослый (ведущий), предлагая карточку - образец, просит детей дети найти в своём наборе парную. Последовательность работы: силуэт – силуэт, силуэт– контур, контур – контур, контур – схема.

**Игра «Замри».**

Дидактическая задача. Формировать навык воспринимать своё положение в пространстве, вызвать интерес к пространственному положению предметов, людей по отношению к собственному телу.

Игровое правило. Останавливаться строго по сигналу.

Ход игры. Дети под музыку свободно двигаются по группе. По сигналу (выключение музыки) они останавливаются – «замирают». Воспитатель назначает детей, которые должны сказать: «Справа от меня…, слева …». Затем он предлагает детям, не сходя с места, повернуться и ответить на те же вопросы.

**Игра «Не ошибись».**

Дидактическая задача. Формировать навык понимать задания на ориентировку в пространстве с учётом точки отсчёта от себя.

Игровое правило. Чётко выполнять команды ведущего.

Ход игры. Один ребёнок стоит спиной к остальным детям и выполняет команды ведущего. Остальные повторяют только правильно выполненные движения.

- Два шага вперёд.

- Один шаг налево.

- Три шага направо…

**Упражнение «Мяч по кругу».**

Цель: Учить понимать словесные задания на изменение направления движения предмета в пространстве. Закрепление значения слов обозначающих пространственные признаки: направо, налево, над, под, за, перед.

Правило. Не уронить мяч.

Ход. Дети передают мяч друг другу по кругу.

Мой весёлый

Звонкий мяч,

Ты куда

Помчался

Вскачь?

По команде ведущего, дети передают мяч вправо по кругу, влево по кругу, над головой, под ногами, перед собой, за спиной.

Игра «Хлоп ладошка».

Дидактическая задача. Учить детей понимать словесные указания, сличать своё положение в пространстве и ребёнка, стоящего напротив. Развивать координацию движений.

Игровое правило. Выполнять движения в соответствии с текстом, без ошибок.

Ход игры. Дети стоят в парах лицом друг к другу. Декламируют стихотворение и одновременно выполняют движения:

Вот у нас игра, какая:

Хлоп, ладошка,        (Дети соединяют «зеркально» свою ладошку с ладошкой напарника – начинают с любой, по-своему  выбору),

Правой правую

Ладошку

Мы пошлёпаем

Немножко.        (три хлопка правой ладошкой по правой ладошке

        соседа)

А потом

Ладошкой левой

Ты хлопки

Погромче делай        (три хлопка левыми ладошками)

А потом, потом,

Потом

Левой правую

Побьём.        (три хлопка левой ладошкой по правой и наоборот)

**Упражнение** **«Угадай, где позвонили?»**

Дидактическая задача. Развивать слух, упражнять в выделении направления звука: позвонили вверху, внизу, на уровне головы, слева, справа и т.д.

Игровые действия. Двигаться в направлении, откуда слышен звон колокольчика, будильника.

Ход.

1-й вариант. Детям завязываются глаза, и даётся инструкция идти в сторону, откуда слышен звон колокольчика. Во время игры уточнить: «С какой стороны звенит колокольчик?»

2-й вариант. Глаза не завязываются. Ребёнку предлагают найти, где находится будильник, рассказать, где он его нашёл.

Упражнение «Проследи за огоньком»

Дидактическая задача. Активизация зрения детей; словесное обозначение направления движения огонька.

Ход. В тёмном помещении детям предлагается проследить за огоньком и сказать, куда движется огонек, за правильный ответ ребёнок получает звёздочку.

**II. ВОСПРИЯТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ОТНОШЕНИЙ МЕЖДУ ПРЕДМЕТАМИ И ИХ ЧАСТЯМИ**

**Игра «В лесу».**

Дидактическая задача. Формирование пространственных представлений о положении предметов и объектов на микропространстве (фланелеграфе). Уточнение значений слов, обозначающих пространственное положение предметов по отношению друг к другу.

Игровое правило. Выкладывать картинки в соответствии с содержанием рассказа.

Игровые действия. Выкладывание картинок на фланелеграфе.

Ход игры. Воспитатель приглашает детей на прогулку в лес. Затем ставит на фланелеграф изображение берёзы с желтыми листьями.

- Как вы думаете, о каком времени года мы сейчас будем говорить?

- Почему вы так думаете?

- Каковы признаки осени?

В углу фланелеграфа выставляются гриб, солнце, облако, заяц, птица.

- Как вы думаете, что может находиться над деревом?

(ребёнок выкладывает на фланелеграфе солнце, птицу, облако)

- Что вам это облако напоминает?

- А что может находиться под деревом? (Другой ребёнок выкладывает гриб и зайца)

- Покажите правую руку, левую.

- Расположите справа от дерева ёжика, а слева - медвежонка.

- С какой стороны от дерева находится гриб, заяц?

- Поставьте слева от дерева домик, а справа – ёлочку.

- Назовите предметы, расположенные правее гриба, левее ёжика.

**Упражнение «Угадай, что построим?».**

Цель. Учить располагать объекты по словесной инструкции. Усвоение понятий слева, справа, впереди, сзади, между, вверху, внизу.

Ход. Дети выкладывают на полу детали мягкого модуля.

- Найдите и положите перед собой красный куб. Справа от него поставьте синий цилиндр, а слева желтый брусок. Впереди положите арку, сзади - конус и т.д.

- Положите в ряд 3 формы и расскажите, какая из них расположена справа, какая слева, а какая посередине.

Первоначально даются короткие задания на расположение 3 – 4 предметов, постепенно постройка усложняется.

**Игра «Динамические картинки».**

Дидактическая задача. Формировать пространственное восприятие при ориентировке с учётом точки отсчёта от предметов.

Игровое правило. Выкладывать картинки по заданию.

Игровые действия. Создание картины: поставить свою картинку в соответствии с заданием.

Ход игры. На магнитной доске или фланелеграфе выставляется ёлка. Каждый ребёнок получает свою картинку: берёзку, грибок, кустик, зайца, белку, ворону, ежа, домик.

Воспитатель вводит детей в игровую ситуацию:

- Сейчас каждый из вас превратится в художника, и все вместе мы создадим картину. Надо только точно выполнить команды.

Назначается ведущий, по заданию которого дети располагают свои картинки:

Берёзка справа от ёлки.                                   Ворона над ёлкой.

Заяц слева от ёлки.        Лиса идёт к ёлке.

Куст под ёлкой.        Ёжик идёт от ёлки.

Грибок под ёлкой.        Домик за ёлкой.

Белка на ёлке.

**Игра «Что изменилось?».**

Дидактическая задача. Упражнять детей в правильном определении пространственного расположения предметов: справа, слева, впереди, сзади, сбоку, около, ближе, дальше и др.; воспитывать наблюдательность, активное запоминание, развивать речь и активизировать словарь.

Игровое правило. Называют изменения в расположении предметов только те дети, на кого укажет Петрушка.

Игровые действия. Перестановка за ширмой предметов так, чтобы дети не видели, отгадывание с использованием кукольного персонажа.

Ход игры: В игре используется кукольный персонаж Петрушка. Весёлый и озорной, он всё время что – то переставляет, передвигает, а потом забывает и просит ребят подсказать ему, куда он поставил свои игрушки.

- Дети, к нам в гости пришёл Петрушка и хочет с вами поиграть. Как мы будем играть? Петрушка, расскажи детям! – начинает игру воспитатель.

Петрушка появляется из – за ширмы, стоящей на столе воспитателя.

- Дети, сейчас мы будем играть, - говорит Петрушка. – Я принёс сюда игрушки: матрёшку, пирамидку и куклу Машу. Посмотрите, где они стоят. Где стоит Маша?

- Посередине стола - отвечают дети.

- А пирамидка?

- Справа от неё.

- А как можно сказать, где стоит матрёшка?

- Она стоит слева от Маши.

- Правильно. А где стоит пирамидка? Правильно. А кукла Маша между ними. Так, ребята? А теперь я закрою игрушки ширмой, что – то здесь переставлю, а вы отгадаете, что изменится. Хорошо?

Воспитатель закрывает ширмой свой стол и делает перестановку: кукла «перешла» к детям поближе, а сзади неё оказались рядом пирамидка и матрёшка. Петрушка обращается к детям:

- Что изменилось здесь? Где стоит сейчас Маша? Отвечать будет только тот, кого я назову. Будьте готовы! Дима, скажи, где сейчас Маша?

- Она стоит впереди.

- А матрёшка с пирамидкой где? Скажи, Таня!

- Они стоят сзади куклы Маши.

- Правильно ребята. А сейчас я опять что – то переставлю, и вы отгадаете.

Опять закрывается ширма, но перестановка не сделана. Петрушка говорит:

- А сейчас кто назовёт, что изменилось? Что я переставил?

Дети недоумевают:

- Ничего не переставил.

- Подскажите мне, ребята, где эти игрушки стояли раньше, -говорит Петрушка.

Дети повторяют:

- Они так и стояли: Маша впереди, а матрёшка и пирамидка сзади.

Петрушка за ширмой переставляет игрушки, разговаривает с ними. Куклу сажает сбоку, а пирамидка с матрёшкой остаются посередине стола. Дети отгадывают, называют слова сбоку, посередине, слева.

Можно провести игру наоборот. Петрушка просит переставить игрушки , а вызванный им ребёнок выполняет задание. Другие дети оценивают правильность выполнения.

Упражнение «Вспомни и назови».

Цель. Уточнить пространственные отношения: на, над, под.

Ход. На фланелеграфе картинки с изображением: овощей.

- Вспомните и назовите, какие овощи растут под землёй, на земле, над землёй.

**Игра «Что стоит внизу, наверху, рядом (Кто стоит?)».**

Дидактическая задача. Продолжать формировать восприятие пространства, показать, что пространственные отношения между предметами могут заменяться: предмет, который был наверху, сможет оказаться внизу, и наоборот. Учить воспроизводить пространственные отношения по подражанию действиям взрослого и по образцу.

Игровое правило. Показывать расположение всех предметов по ходу рассказывания.

Игровые действия. Действия с предметами, игрушками, строительным материалом по подражанию действиям взрослого и по образцу.

Ход игры. (Проводится индивидуально и небольшими подгруппами по 2 -3 ребёнка).

1-й вариант. Педагог сажает ребёнка напротив и даёт ему два предмета – кубик и шарик, точно такие же берёт себе. Предлагает поиграть: делать, как он, быть внимательным. Ставит шарик на кубик, ребёнок повторяет. Педагог фиксирует действие: «Шарик на кубике», тут же меняет предметы местами, ставит кубик на шарик. Ребёнок выполняет то же и убеждается, что конструкция не устойчива, кубик приходится удерживать руками. «Кубик на шарике», - говорит педагог и просит ребёнка отпустить руки – кубик падает. Ребёнок ещё раз убеждается в том, что различия в форме определяют успех действия с предметами. Потом педагог ставит кубик по одну сторону от шарика: «Кубик и шарик рядом». (Ребёнок воспроизводит зеркально). Затем предметы меняются местами. «Кубик и шарик поменялись местами, но всё равно остались рядом», - заключает педагог.

2-й вариант. Те же действия воспроизводятся по образцу. Расположение шарика и кубика педагог меняет за экраном. Результат действия ребёнка педагог уточняет словом: «Кубик под шариком, а шарик на кубике; кубик на шарике, а шарик под кубиком».

3-й вариант. Педагог использует элементы строительного конструктора «Построй посёлок», мелкие игрушки. Ребёнок сидит также напротив взрослого. Педагог строит дом из нескольких элементов, ребёнок действует по подражанию. Крыша дома кладется плоская, выступающая за пределы дома. С одной стороны от дома ставится забор, а в конце забора – дерево, с другой стороны от дома – две ёлки. Ребёнок последовательно выполняет за педагогом те же перемещения предметов. Педагог ставит перед домом машину, потом достаёт игрушечную собаку и кошку (при отсутствии мелких игрушек можно сделать их из картона) и обыгрывает созданную конструкцию: « Стоял на улице дом. (Указывает на дом.) Он стоял в середине улицы. С одной стороны рядом с домом был забор, а рядом с забором – дерево. (Показ.) С другой стороны, рядом с домом росли ели. (Показ.) Перед домом стояла машина. (Показ.) По улице бежала кошка. Вдруг прибежала собака и громко залаяла: «Ав-ав-ав». Собака погналась за кошкой, та влезла на крышу. Кошка наверху, на крыше. (Показ.) А собака внизу, под крышей, собака не достанет кошку».

Рассказ повторяется, но расположение всех предметов показывает ребенок, взрослый делает паузы, побуждая ребёнка показывать предметы по ходу рассказа. Потом ребёнок берёт кошку и собаку и иллюстрирует другую часть рассказа, т.е. вторично обыгрывает конструкцию.

**Игра «Угадай, что изменилось?»**

Дидактическая задача. Формирование пространственного восприятия и понимания пространственных признаков: впереди сзади, рядом, между, справа, слева, вверху, в середине, около.

Игровое правило. Запрещается подглядывать и подсказывать. Отвечает только тот, кому перешла «волшебная палочка».

Игровые действия. Запомнить расположение игрушек и рассказать, что изменилось. Важно не только назвать игрушку, но и рассказать подробно, где она стояла.

Ход игры: Воспитатель расставляет на столе несколько игрушек в ряд (не более 4-5), предлагает детям запомнить, в каком порядке стоят игрушки. Затем дети должны закрыть глаза, а воспитатель меняет игрушки местами. После этого выбранный ребёнок должен рассказать, что изменилось.

**Игра «Что изменилось?»**

Дидактическая задача. Формирование пространственных представлений: впереди сзади, между, справа, слева, вверху.

Игровое правило. Найти больше отличий и объяснить, чем отличается одна картинка от другой.

Игровые действия. Рассмотреть картинки, сравнить, совместить две в одну и получить новую картинку.

Ход игры:

Воспитатель показывает детям картину – домик, где живут бабка с дедкой.

- Какое время года на картинке? Почему вы так думаете?

- Что находится слева от домика? Справа? Над ним? перед ним? Позади него?

- Кто находится внутри домика? Снаружи?

- Кто из героев сказки «Репка» не находится на картинке?

В процессе беседы следует побуждать детей к полному ответу:

1) Слева от домика машина, дерево.

2) Перед домиком – цветок и т. д.

Дети должны объяснить, чем эта картинка отличается от первой:

1. Временем года.
2. Машина была слева от домика, а стала справа.
3. На первой картинке легковая машина, а на второй грузовая.
4. Перед домом были цветы, а стал снеговик и т. д.

**Упражнение «Фотоохота».**

Дидактическая задача. Развитие зрительно – пространственной ориентировки. Упражнять в обозначении пространственных признаков по словесной инструкции.

Ход. На картонном круге наклеена картинка, таких кругов несколько и они расположены: один в центре, другие слева, справа, выше, ниже.

Упражнение проводится после того, как рассмотрены картинки на мишени, определены правая и левая рука, положение высоко – низко.

Ребёнку предлагается попасть указкой в названную ведущим мишень. Например, попади в картинку выше зайчика? Слева от мишки? и т.д. Картинки на мишени, их расположение могут меняться.

**ВОСПРИЯТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ОТНОШЕНИЙ МЕЖДУ ПРЕДМЕТАМИ НА ЛИСТЕ БУМАГИ**

**Игра «Сделай узор».**

Дидактическая задача. Учить анализировать расположение предметов в пространстве листа бумаги, развивать восприятие формы.

Игровое правило. Выложить орнамент из одноцветных геометрических фигур.

Игровые действия. Подарить любимой кукле салфетку с точно таким же узором, как у ребёнка.

Ход игры. Воспитатель дарит ребёнку салфетку (образец, на который ребёнок будет ориентироваться). А салфетку с точно таким же узором захочет получить от него в подарок любимая кукла. Чтобы ребёнок её смог сделать, ему предлагается бумага и такие же фигуры, как в образце. Подходят круги, квадраты, треугольники, овалы и прямоугольники одинакового размера. Чтобы облегчить задание, можно заранее нарисовать в нужных местах на листе бумаги контуры фигур, которые надо будет туда положить. Воспитатель предварительно рассматривает с ребёнком образец, предлагает ребёнку обвести пальцем края каждой фигуры, назвать формы, описать словами расположение фигур. Затем составить орнамент.

Можно придумать более сложные образцы, включающие по три разные геометрические формы. Когда фигуры орнамента будут разложены по местам, их нужно приклеить. Готовая салфетка торжественно вручается кукле.

Упражнение « Шнуровки, застёжки»

Дидактическая задача. Развитие зрительного восприятия пространственных отношений на плоскости и их словесного обозначения. Развитие зрительно – моторной координации.

Ход.

1. Украсим коврик для куклы. Детям предлагается ширма с планкой для шнуровок, геометрические формы, шнурки для составления узора. После того как дети выполнили работу уточнить расположение фигур на плоскости относительно площади планки и друг друга. Задание может даваться от лица игрушки или другого ребёнка. Например, кукла заказывает мастерам вышить узор на ковре и диктует, как должны быть расположены детали узора.

2. Отремонтируем коврик. Ребёнку предлагается отремонтировать коврик (пристегнуть недостающие детали). В процессе работы уточняется место расположения объектов: Где будет находиться облако? В какую сторону побежал ёжик? И т.д.

3.Поможем зайчонку. Предлагаем ребёнку собрать вещи, которые он уронил: - В правой лапе он держал гриб, в левой корзину. Затем просим рассказать, о своих действиях.

4.Медвежонок на прогулке. Напоминаем сказку К.И.Чуковского «Краденое солнце». Но на этот раз крокодил украл не только солнце, но и облако, цветы. Приглашаем помочь медвежонку вернуть солнышко.

-Посмотри, кто находится в центре? (Медвежонок)

- Где ты расположишь солнышко? (В правом верхнем углу, т.к. там ориентир - оранжевая пуговка)

- Где будет облако? (в левом верхнем углу 2 голубых пуговки)

- Где находится синий цветок? (Правом нижнем углу)

- Где находится жёлтый цветок? ( В левом нижнем углу)

**Игра «Муха».**

Дидактическая задача. Закреплять умение оценивать расположение предмета на плоскости (листе бумаги в клетку). Развивать внимание, умение точно выполнять учебную задачу.

Игровое правило. Перемещать фишку по инструкции ведущего.

Ход игры. У каждого ребёнка на столе таблица и фишка («муха»). Дети

передвигают фишку по клеточкам таблицы по инструкции

ведущего:

- «Муха» в левом нижнем углу, затем она переместилась на

клеточку вверх, на клеточку вправо и т.д.

**Игра «Котята разбежались».**

Дидактическая задача. Закреплять умение оценивать расположение предмета на плоскости (листе бумаги в клетку). Развивать внимание. Способствовать запоминанию понятий право, правый, лево, левый, верх, верхний, низ, нижний.

Игровое правило. Показать и сказать, где находится каждый котёнок.

Ход игры. На фланелеграфе или листе бумаги размещены фигурки 3 – 4 котят разного цвета. В начале игры все они находятся на одном месте. Дети называют место расположения котят: например в середине. Воспитатель говорит: «Котята разбежались», - и передвигает фигурки в разных направлениях. Дети поочерёдно должны показать и сказать, где находится каждый котёнок. Например, «Серый котёнок сидит в правом верхнем углу, а рыжий внизу слева» и так далее.

2-й вариант «Что изменилось?». Педагог располагает фигурки котят на фланелеграфе и предлагает детям рассказать, где находится каждый котёнок, и запомнить их расположение. Затем дети выбирают «водящего», тот выходит из помещения, а оставшиеся перемещают котят. Вернувшись, водящий должен определить, что изменилось.

3-й вариант «Дрессированные котята». Ребёнок «дрессировщик» указывает и называет место расположение каждого котёнка. Например, «черный котёнок – в середине, а рыжий – внизу справа». Дети укладывают фигурки в соответствие с указаниями «дрессировщика».

**ИГРЫ НА ОРИЕНТИРОВКУ В ПОМЕЩЕНИИ**

**Игра «Возьми игрушку».**

Дидактическая задача. Продолжать развивать ориентировку в ближнем пространстве, закреплять и уточнять значение слов далеко, близко.

Игровое правило. Взять игрушку, не вставая со стула.

Игровые действия. Закрыть глаза, а потом взять свою игрушку.

Ход игры. Двое детей сидят на стульях около большого стола. Воспитатель даёт каждому игрушку, предлагает поиграть. Затем берёт игрушки, просит детей отвернуться (или закрыть глаза) и раскладывает игрушки на столе – одну в пределах досягаемости руки ребёнка, другую - дальше. Дети открывают глаза, и взрослый предлагает им взять свои игрушки, не вставая со стульев. Тот, чья игрушка находится близко, берёт её, другой этого сделать не может. Воспитатель снова просит детей закрыть глаза и меняет игрушки местами. Теперь другой ребёнок достаёт свою игрушку. В третий раз взрослый кладёт обе игрушки далеко и спрашивает у детей, почему они не могут её достать, помогает им сделать вывод: «Игрушки далеко». Пододвигает игрушки к детям. Воспитатель говорит: «Теперь игрушки близко, вы можете их достать». Дети берут игрушки и играют с ними.

**Игра «Что изменилось?»**

Дидактическая задача. Уточнить восприятие пространственных отношений: ближе, дальше.

Игровые действия. Действия с игрушками.

Ход. Воспитатель выставляет на стол домик и на разном расстоянии от него лису и кота.

- Кто ближе к домику, кто дальше?

Дети закрывают глаза, воспитатель переставляет игрушки. Просит детей рассказать о том, что изменилось.

Усложнение. Вместо игрушек используются карточки с рисунками.

**Игра «Наша группа».**

Дидактическая задача. Развивать умение ориентироваться в пространстве группового помещения.

Игровые правила. Внимательно оглядеться вокруг и расставить предметы обстановки. Запрещается подсказывать.

Игровые действия. Расставить предметы мебели на макете в соответствии с реальным расположением.

Материал. Макет групповой комнаты, мелкие игрушки, конструктор

Ход. В гости к детям пришёл Хрюша, осматривает группу, выделяет предметы мебели, игровых уголков, рабочих мест для рисования и т.д. Хрюша обращается к детям с просьбой помочь ему обставить игрушечную комнату, чтобы со своим другом Степашкой играть в «детский сад». Предлагает детям поместить мебель на макете так же, как в группе, и поиграть. Ребёнку даётся персонаж и в процессе игры задаются вопросы:

- Ты пришёл в детский сад. Знаешь ли ты, где ты будешь мыть руки?

- Найди своё место за столом.

- Если ты хочешь строить, куда ты пойдешь?

- Покажи, где находится твоя любимая игрушка и т.д.

**Игра «Найди игрушку».**

Дидактическая задача. Развивать умение ориентироваться в пространстве «от себя» по словесной инструкции.

Игровые правила. Запрещается подсказывать и выдавать секрет, где спряталась игрушка. Кто подсказывает, не будет выбран водящим.

Игровые действия. Внимательно слушать инструкцию, определить место, где спрятана игрушка.

Ход игры. Воспитатель показывает письмо от Карлсона и рассказывает:

- Ночью, когда в группе никого не было, прилетел Карлсон и принёс в подарок игрушки. Но Карлсон любит шутить, поэтому игрушки он спрятал, а в письме написал, как их можно найти.

Затем воспитатель вскрывает конверт и читает, как найти игрушки:

- Встать около двери, спиной к ней, сделать вперёд 3 шага, повернуться направо и пройти ещё 5 шагов. Игрушка находится на второй полке снизу и т.д.

**Игра «Найди игрушку - 2».**

Дидактическая задача. Развивать умение ориентироваться в пространстве с помощью элементарного плана.

Игровые правила. Прятать игрушку каждый раз на новом месте. Запрещается подсказывать и выдавать секрет, где спряталась игрушка. Кто подсказывает, не будет выбран водящим.

Игровые действия. Пользуясь планом определить место, где спрятана игрушка.

Ход игры. Один водящий выходит за дверь, дети прячут небольшую игрушку. А на плане кружком обозначают это место. Водящий, войдя в группу, по плану определяет, где спрятана игрушка, и находит это место в реальной обстановке.

Можно попросить детей вместе с родителями нарисовать план своей комнаты и в группе рассказать, что в комнате стоит, где вход, где окна и т.д.

**Игра «Добавь слово».**

Дидактическая задача. Упражнять детей в правильном обозначении положения предметов по отношению к себе; развивать ориентировку в пространстве.

Игровое правило. Отвечает только тот, кому бросит мяч воспитатель.

Игровые действия. Дети ищут правильные слова, обозначающие разные расположения в пространстве. Тот, кто поймал мяч, должен быстро дополнить предложение нужным словом.

Ход игры. Воспитатель говорит:

- Давайте вспомним, где у нас правая рука. Поднимите её. 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? Вспомните, что обозначают слова впереди меня и позади меня? (Уточняет и эти понятия.) А сейчас мы поиграем. (Дети садятся.) Я буду начинать предложение, называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете добавлять слова Справа, слева, позади, впереди, отвечать, где этот предмет находится.

Воспитатель начинает:

- Стол стоит…(бросает мяч одному из играющих.)

- Позади.

- Полочка с цветами висит…(бросает мяч другому ребёнку.)

- Справа.

- Дверь от нас…

- Слева.

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

- Какая рука у тебя ближе к окну?

- Правая.

- Значит, где находится от тебя окно?

- Справа.

Можно эту игру провести и так. Воспитатель произносит слова слева, справа, позади, впереди, а дети говорят, какие предметы находятся в названном направлении.

Для проведения этой игры детей не следует сажать в кружок, их лучше посадить с одной стороны стола, так, чтобы предметы по отношению к ним были расположены одинаково.

**III СЛОВЕСНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**Игра «Наоборот».**

Дидактическая задача. Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления. Закрепить парно – противоположные значения слов, обозначающих пространственные признаки предметов.

Игровое правило. Называть слова, только противоположные по смыслу.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок.

Воспитатель произносит слово и бросает кому – либо из детей мяч; ребёнок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч воспитателю. (Вперёд – назад, направо – налево, вверх – вниз, далеко – близко, высоко – низко, над – под, внутри – снаружи, дальше - ближе, далёкий – близкий, верхний – нижний, правый – левый и др.) Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

**Игра «Лото - предлоги».**

Дидактическая задача. Учить детей правильно употреблять предлоги, обозначающих расположение предметов в пространстве.

Игровые действия. Заполнение игрового поля карточками с предлогами и картинками к ним.

Ход игры. Игра состоит из двух игровых полей и листов с готовыми карточками.

Игровое поле 1. Взрослый вместе с ребёнком рассматривает игровое поле. Обращает внимание на выделенные предлоги, четко произносит их название. « Смотри, здесь написан предлог на, а рядом – картинка. Что на ней изображено? Где, по-твоему, находится клубок? Правильно, клубок лежит на корзине. Давай найдём и положим сверху карточки - с предлогом на и с клубком на корзине. А теперь поищем среди остальных карточек те, на которых предметы расположены на чём – либо. Нашёл? Правильно, это сыр лежит на тарелке и яблоко на спине у ежа». Предлагает ребёнку положить найденные карточки  на пустые клеточки. Игра продолжается до тех пор, пока всё игровое поле не заполнится карточками с предлогами и картинками к ним.

Игровое поле 2. Взрослый объясняет ребёнку смысл игры: «Смотри, здесь написан предлог на. А рядом малыш. Где находится малыш? Правильно, малыш находится на диване. Давай найдём и положим сверху две карточки - с предлогом на и с малышом на диване». Аналогично подбираются карточки ещё с одним предлогом на и картинкой к нему (чашки на тарелке). Найденные карточки кладутся на соответствующее место игрового поля.

Далее предлагается ребёнку: «Давай поищем карточки с другим предлогом, а потом подберём к нему подходящие по смыслу картинки». Таким образом, ребёнок должен подобрать и выложить в столбик на игровом поле остальные предлоги и картинки к ним. Порядок выбора предлога значения не имеет.

Когда ребёнок хорошо усвоил значение каждого предлога, воспитатель просит сказать, где находятся окружающие его разные предметы в группе.

**Игра «Аист».**

Дидактическая задача. Учить понимать словесные указания в определении правой и левой стороны на собственном теле.

Игровое правило. Аист отвечает после того как дети «спросят у него дорогу». Дети выполняют движения в соответствии с текстом.

Ход игры. Дети хором обращаются к ведущему – «аисту»:

Аист, аист длинноногий,

Покажи домой дорогу.

Ведущий – «аист» отвечает и показывает движения, а все остальные дети их повторяют:

Топай правою ногой,

Топай левою ногой.

Снова - правою ногой,

Снова – левою ногой.

После – правою ногой,

После – левою ногой,

Вот тогда придёшь домой.

**Игра «Пальчиковая гимнастика».**

Дидактическая задача. Закрепление значения слов, обозначающих пространственные признаки: назад, вперёд, выше, упражнять в соотнесении слов с действиями пальцев.

Игровое правило. Дети выполняют движения в соответствии с текстом.

Ход игры. Большие пальцы вращаются:

Целый день, целый день

Крутится скакалка.

Целый день, целый день

Скачет наша Галка.

Два пальца вместе стучат по столу:

Сразу обе ножки

То назад, то вперёд

Скачут по дорожке.

Большие пальцы вращаются:

Выше всех, дольше всех

Скачет наша Галка.

**Игра «Положи верно».**

Дидактическая задача. Учить переносить пространственные отношения между предметами с объема на плоскостное изображение, развивать внимание, умение подражать.

Дидактическое правило. Воспроизвести реальное пространственное  расположение предметов.

Игровые действия. Действия с игрушками по подражанию.

Оборудование. Набор предметов и их плоскостных изображений (шары, кубы, треугольные призмы, бруски, кирпичики), мягкие сюжетные игрушки по числу играющих.

Ход игры (проводится сначала индивидуально, а затем подгруппами).

1-й вариант. Педагог садится за маленький стол напротив ребенка, берет два объемных предмета, например, куб и шар, дает ребенку плоскостные изображения этих предметов (круг и квадрат) и просит его подложить данные изображения к предметам. Потом предлагает действовать по подражанию («Делай, как я») и ставит шар на кубик. Ребенок воспроизводит эти отношения плоскостными формами. Если ребенок затрудняется, педагог помогает ему, жестом указывая направления в перемещении форм, и говорит: «Правильно, шарик на кубике (показывает на свой образец). И у тебя так же» (показывает на то, что сделал ребенок). Потом меняет предметы местами, каждый раз фиксируя результат в слове. Таким же образом моделируются отношения между объемными предметами с плоскостным изображением, педагог  увеличивает количество предметов.

2-ой вариант. Педагог берёт себе плоскостные изображения геометрических форм или предметов-игрушек, а ребёнку даёт объёмные предметы. Теперь он должен на плоскостной модели воспроизвести реальные пространственные отношения между предметами. Сначала действия производятся с предметами, знакомыми по первому варианту игры. Затем можно включить сюжетные игрушки и их изображение. Например, педагог берёт изображения мяча, стола и фигурки мальчика и как бы играет с ними. Ребёнок воспроизводит игру в реальных действиях с игрушками (мальчик держит мяч, стоит около стола, катит мяч по столу, мяч лежит на столе и т.д.). Затем педагог рассказывает ребёнку о проигранной ситуации, называя соответствующие действия: «Мальчик играл с мячом. Он бросил мяч. Мяч лежит на столе. Мальчик стал катать мяч, и мяч упал со стола. Мяч лежит с другой стороны стола. Мальчик пошёл тоже на ту сторону. Мальчик, стол и мяч рядом. Мальчик толкнул мяч, и мяч закатился под стол. Мяч лежит под столом».

**Игра « Куклин дом»**

Дидактическая задача. Учить ориентироваться в пространстве с помощью элементарного плана. Закрепить пространственные представления. Закрепить понятия «между», «слева», «справа», «посередине», «впереди», «позади».

Игровое правило. Точно нарисовать план комнаты куклы.

Игровые действия. Подбор геометрических фигур вместо предметов мебели, составление плана комнаты куклы для мишки. Построение комнаты для куклы по плану.

Оборудование. Макет кукольной комнаты - коробка без крышки с прорезанными окнами и дверями или «комната», построенная на полу из большого конструктора. Кукольная мебель: стол, диван, стулья, табуретки, вырезанные из картона геометрические фигуры, соответствующие по форме и величине предметам кукольной мебели, лист бумаги, изображающий кукольную комнату, где в соответствующих местах, отмечены окна, двери

Ход игры.

Воспитатель на столе перед детьми располагает кукольную комнату (коробку), сообщает детям, что кукла Маша купила новую мебель и красиво расставила её в комнате. «Маша купила мебель: стол, диван, стулья. Она красиво поставила мебель в комнате. Вот так». Воспитатель расставляет мебель, поясняя свои действия: «Стол посередине комнаты, рядом (около) со столом стул, у стены под окном – диван». Затем педагог сообщает, что пришел в гости Мишка, посмотрел и ему очень понравилось у куклы. Решил он у себя так же мебель расставить. А чтобы не забыть – решил нарисовать план комнаты.

Обсуждаются вопросы:

- Какой формы комната?

- Где окна? Где двери?

- Какую геометрическую фигуру напоминает стол? Где он стоит?

Воспитатель предлагает детям Мишкину комнату – лист бумаги и разъясняет, где окна, где дверь. Потом предлагает детям вместо предметов мебели использовать соответствующие им геометрические фигуры. «Подумай, какая фигура будет вместо стола, стула, дивана». Дети подбирают соответствующую фигуру. Затем дети по очереди размещают свои фигуры в соответствующих местах листа бумаги, таким образом, создаётся план комнаты мишки. Педагог помогает, исправляет, обращает внимание детей на образец.

2-й вариант предполагает другую последовательность работы: построение комнаты по имеющемуся плану. Воспитатель сообщает детям, что Мишка был в гостях (или в магазине), ему понравилось, как стояла мебель, и он нарисовал план. Педагог говорит, что круг – это стол, квадрат – стул, прямоугольник – диван. После этого предлагает детям, опираясь на план, поставить в кукольной комнате Мишки (в коробке) кукольную мебель. Он также проверяет, исправляет ошибки, обращает внимание на план.

Усложнения:

- увеличивается количество предметов мебели на плане или в комнате;

- усложняется план, обставляется целая квартира.

- предлагается сделать план группы. Можно выложить его на столе, используя геометрические фигуры или кубики LEGO.