**Комплекс дидактических игр, направленных**

**на формирование пространственных представлений**

**для детей старшего дошкольного возраста.**

*Обоснование актуальности комплекса игр:* Дошкольный возраст – период интенсивного развития пространственных представлений. Пространственные представления, хотя и возникают очень рано, являются более сложным процессом, чем умение различать качества предмета.

Дети шестого года жизни продолжают овладевать пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади, далеко, близко. Новая задача – обучить ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях и определять свое место по заданному условию. Кроме этого, дети должны научиться определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.

Особым видом игровой деятельности является дидактическая игра. Она создается взрослым специально в обучающих целях, когда обучение протекает на основе игровой и дидактической задачи. В дидактической игре ребенок не только получает новые знания, но также обобщает и закрепляет их. У дошкольников развиваются познавательные процессы и способности, они усваивают общественно выработанные средства и способы умственной деятельности.

Формирование пространственных представлений проходит успешно, если ребенок постоянно оказывается перед необходимостью оперировать этими понятиями. Дидактические игры, в которые включаются дети, должны быть занимательны для дошкольников.

Дидактическая игра – наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний.

Мы предполагаем, что дидактическая игра как метод формирования пространственных представлений способствует расширению, уточнению и систематизации полученных знаний, что позволит детям овладеть пространственной ориентировкой не только на игровом материале, но и в реальной окружающей обстановке.

Для успешного формирования пространственных представлений у детей старшего дошкольного возраста, нами был разработан комплекс дидактических игр, состоящий из пяти блоков:

БЛОК 1. Игры и упражнения на дифференцировку основных пространственных направлений в процессе активного передвижения в пространстве.

БЛОК 2. Игры и упражнения на ориентировку в пространстве с закрытыми глазами.

БЛОК 3. Дидактические игры и упражнения на распознавание местоположения предметов в окружающем пространстве и пространственных отношений между ними.

БЛОК 4. Игры и упражнения на ориентировку в двухмерном пространстве.

БЛОК 5. Игры словесные. Они специально предназначены для активизации пространственной терминологии и в речи самих детей.

*Цель комплекса игр:* создание условий для формирования пространственных представлений у детей старшего дошкольного возраста.

*Задачи комплекса игр:*

1. Развивать основные пространственные направления и местонахождения среди окружающих предметов и относительно другого человека.
2. Формировать ориентирование в двухмерном пространстве.
3. Мотивировать на словесное и графическое обозначение направлений и ориентировки в пространстве.

*Принципы реализации комплекса игр:*

* принцип дифференцированности: учет поведенческих и психосоциальных особенностей, специфики работы с детьми старшего дошкольного возраста;
* дидактический принцип: «от простого – к сложному».

*Прогнозируемые результаты*

В результате реализация комплекса игр старшие дошкольники должны

*знать:*

* словесную терминологию на основании пространственных направлений, размещений;
* графическое обозначение направлений в двухмерном пространстве;

*уметь:*

* уметь работать по схеме;
* пространственно ориентировать свои движения при ходьбе, беге;
* ориентироваться в двухмерном пространстве;
* различать пространственные направления;
* определять местоположение в пространстве;

*Основное содержание*

БЛОК 1. *Игры с активным передвижением в пространстве*

*Игра 1. «Прятки»*

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

Описание игры: 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: 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.

*Игра 2. «Бег к реке»*

*Цель игры:* развитие быстроты, умения ориентироваться в открытом пространстве, укрепление мышц тела.

Описание игры: 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, отдают камень водящему. Игра носит соревновательный характер.

*Игра 3:* «Всадник»

*Цель игры*: развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве, согласованности в движениях.

Описание игры: цграющие распределяются по парам: один - "конь", другой - "наездник". Игрок-"конь" вытягивает руки назад вниз, игрок-"наездник" берет его за руки. По команде в таком положении пары должны добежать до финиша. Победитель пары затем соревнуется с победителем другой пары.

*Игра 4: «Куда пойдёшь и что найдёшь»*

*Цель игры:* умение ориентироваться в пространстве по направлению, развивать внимание.

Описание игры: 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 5: «Синхронное плавание»*

*Цель игры:* умение ориентироваться в пространстве по направлению, развивать внимание.

Описание игры: дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем детям, иногда изменяя их направление, относительно друг друга. Например, все сделали шаг вперёд, шаг вправо, два шага влево, повернулись вправо, сделали шаг назад и т.д.

*Игра 6: «Новая походка»*

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

Описание игры: эту игру можно проводить с 1-2 детьми на прогулке. Мы договариваемся, что мы сейчас походим не как все люди, а по особенному. Например, два шага вперёд, один шаг вправо, или шаг назад, два шага вперёд. При усложнении игры ребёнок должен не только контролировать свою «походку», но и повернуть корпус так, чтобы прийти к определённой цели.

БЛОК 2. *Игры на ориентировку в пространстве с закрытыми глазами*

*Игра 7: «Жмурки с колокольчиком»*

*Цель игры*: при помощи слуха определяют направления движущихся предметов.

Описание игры: среди детей выбирается водящий. Водящему ребенку надевают 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.

*Игра 8: «Автогонки»*

*Цель игры*: при помощи слуха определяют направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами.

Описание игры: 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.

*Игра 9: «Найди магнит»*

*Цель игры:* при помощи слуха определяют направление.

Описание игры: 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 10: «Колокольчик»*

*Цель игры:* при помощи слуха определяют направление.

Описание игры: 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.

*Ира 11: «Кто позвал?»*

***Цель игры:*** при помощи слуха определяют направление, развивать внимание и память.

**Описание игры:** дети стоят в кругу. Один из играющих встает в центр круга и закрывает глаза. Ведущий подходит и притрагивается к кому-либо из участников игры. Тот громко называет имя водящего. Ведущий: «Кто позвал тебя?». Ребенок, стоящий в кругу, называет имя товарища. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не побывают в роли отгадывающего.

БЛОК 3. *Дидактические игры и упражнения на распознавание местоположения предметов в окружающем пространстве и пространственных отношений между ними*

*Игра 12: «Где что лежит?»*

*Цель игры:* развитие внимания, мышления, усвоение словесных пространственных ориентиров.

Описание игры: Педагог располагает различные предметы например, (на стуле, под стулом, между стульев, далеко от стула и т.д.) ребенок описывает картину используя словесные ориентиры.

*Игра 13: «Что изменилось?»*

*Цель игры:* развитие внимания, мышления, усвоение словесных пространственных ориентиров.

Описание игры: 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.

Вариант 2: ведущий меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально.

В роли ведущего может быть как воспитатель, так и ребёнок.

*Игра 14: «Новоселье»*

*Цель игры:* развитие внимания, мышления, усвоение словесных пространственных ориентиров.

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.

Эту игру целесообразно проводить с небольшой подгруппой детей (2-3человека). В роли ведущего вначале выступает воспитатель, в дальнейшем необходимо привлекать детей.

*Игра 15: «Найди игрушку»*

*Цель игры*: развивать ориентировку в пространстве, внимание.

Описание игры: Воспитатель прячет определенную игрушку в группе. У ребенка план группы. Педагог ставит на плане фишку в том месте, где спрятана игрушка. Задача ребенка, взглянув на план, определить, где ее искать. Ребенок должен научиться пользоваться планом, находясь в любой точке комнаты. Для этого ему сначала нужно будет сориентировать план. После этого уже легко найти в групповой комнате, отмеченный на плане предмет.

*Игра 16: «Вратарь»*

*Цель игры*: закрепление навыков ориентировки ребенка относительно себя, развитие быстроты реакции, точности движения.

Описание игры: Взрослый бросает мяч ребенку, одновременно предупреждая ребенка, куда должен лететь мяч. Ребенок должен сделать вратарское движение в заданном направлении.

Ребенок: Вратарем зовусь не зря: Мяч всегда поймаю я.

Воспитатель: Раз, два, три - Справа (слева, прямо) мяч, смотри!

*БЛОК 4. Игры и упражнения на ориентировку в двухмерном пространстве*

*Игра 17: «Волшебный коврик»*

*Цель игры:* Развивать внимание, мышление, ориентировку на плоскости.

Описание игры: Перед детьми на столе лежат чистые листы бумаги и геометрические фигуры, воспитатель предлагает детям из геометрических фигур выложить «Волшебный коврик».

Вариант 1: Выложить геометрические фигуры на листе бумаги, (вверху, внизу, справа, слева), *Рис1.*

Вариант 2: выложить геометрические, (в верхнем правом углу положить синий квадрат, в нижнем левом углу положить зеленый квадрат, в левом верхнем углу желтый треугольник, в нижнем правом зеленый круг). *Рис.2*

*Игра 18: «Назови соседей»*

*Цель игры:* Развивать внимание, мышление, ориентировку на плоскости.

Описание игры: Для этого используется картинка, на которой хаотично расположены изображения различных предметов.

Вариант 1. Воспитатель просит найти изображение предмета и определить: что изображено справа от него, что изображено под ним, что находится вверху справа от заданного предмета, и т.п.

Вариант 2. Воспитатель просит назвать или показать предмет (ы), который(е) находятся: в правом верхнем углу, вдоль нижней стороны листа, в центре листа, и т.п. *Рис. 3.*

## *Игра 19: «Лабиринт Гарри Поттера»*

*Цель игры:* развивать внимание, логическое мышление, ориентировку на плоскости.

## Описание игры: Воспитатель раздаёт каждому ребёнку лист, на котором нарисован лабиринт и стрелочной указано начало пути. Затем детям предлагается помочь найти дорогу к кубку, для этого необходимо выполнить инструкции, а затем проверить правильность их выполнения. Вначале лист с лабиринтом надо расположить так, чтобы вход в него был слева (справа, вверху, внизу), затем идти по нему (вести линию) до поворота, поворачивать в нужную сторону по инструкции. Например, вход в лабиринт внизу, идём вверх, влево, вверх, вправо, вниз. Дойдя до конца, дети могут себя проверить: воспитатель этот же маршрут нарисовал маркером на пленке, наложив её на свой лист, ребёнок видит - весь ли путь он проделал верно.

## *Упражнение 20: «Геометрический диктант»*

*Цель игры:* развивать внимание, логическое мышление, ориентировку на плоскости.

Описание игры: Перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Воспитатель даёт инструкции, а дети должны выполнять в быстром темпе. Например, красный квадрат положить в левый верхний угол, жёлтый круг - в центр листа, и т.д. после выполнения задания дети могут проверить правильность выполнения:

Вариант 1: у воспитателя заготовлен заранее лист с нарисованными геометрическими фигурами соответственно диктанту;

Вариант 2: кто-то из детей (под контролем воспитателя) выполняет работу на магнитной доске, которую затем можно повернуть ко всем детям.

*Игра 21: «Шахматы»*

*Цель игры:* развивать память, логическое мышление, наблюдательность, ориентацию на плоскости.

## Описание игры: В шахматы играют два игрока. Игра, происходит на доске, поделенной на равные квадратные клетки, или поля. Каждая клетка имеет соответственное обозначение, например, c4. Поля раскрашены в тёмный и светлый цвета (и называются, соответственно, чёрными и белыми) так. Игроки совершают поочередные ходы. За один ход двигать можно только одну свою фигуру. Первыми ходят белые. Ни одна фигура, кроме коня, не может перепрыгивать через свои или чужие фигуры, конь может это делать. Нельзя делать ход на поле, занятое своей фигурой. При ходе на поле, занятое чужой фигурой, она снимается с доски (взятие). Это игра с определенными правилами.

## *Игра 22: «Шашки»*

*Цель игры*: развивать память, логическое мышление, наблюдательность, ориентацию на плоскости.

## Описание игры: В шашки играют два игрока. Используется доска 8×8 клеток. У каждого игрока в начальной позиции по 12 простых шашек, которые занимают чёрные поля первых трёх горизонталей с ближайшей к нему стороны. В ходе игры шашки движутся по чёрным полям, они могут вставать только на незанятые поля. Возможны различные классификации шашечных игр.

## *Игра 23: «Въетнамская игра»*

## *Цель игры:* развивать логическое мышление, внимание, ориентировку на плоскости.

## **Описание игры: Круг из 7 частей, из которых равны между собой 2 части, имеющие сходство с треугольником; остальные 3 части – разные по размеру и форме. Части округлой формы, полученные в результате разреза, нацеливают детей на составление силуэтов животных, птиц, насекомых. *Рис. 4***

*Упражнение 1:* «Догадайся, что на рисунке».

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

Описание игры: 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.

Вариант 1: Дети представляют рисунок.

Вариант 2: Дети под диктовку воспроизводят рисунок на листе бумаги.

*Упражнение 2: «Нарисуй узор» – графический диктант.*

*Цель упражнения*: развитие пространственных представлений на листе бумаги, воображения, графических навыков.

Описание упражнения: 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).

*БЛОК 5. Игры словесные*

*Игра 24: «Вверху-внизу»*

*Цель игры*: усвоение словесных пространственных ориентиров.

Описание игры: Взрослый называет разные предметы, которые находятся внизу и вверху, чередуя их. Ребёнок должен при названии предмета показывать пальцем руки вверх, если предмет вверху, вниз, если предмет внизу и использовать словесную терминологию. Например: пол, небо, земля, трава, потолок, люстра, крыша, птицы, дорога, камни, ручей, облака, яма, солнце, песок, горы, море, ботинки, голова, колено, шея.

*Игра 25: «Части тела»*

*Цель игры:* упражнять детей в умении ориентироваться на собственном теле, при словесном обозначении активно использовать соответствующие пространственные термины.

Описание игры: Один из игроков дотрагивается до какой-либо части тела своего соседа, например, до левой руки. Тот говорит: «Это моя левая рука». Начавший игру соглашается или опровергает ответ соседа. Игра продолжается по кругу.

*Игра 26: «Транспорт»*

*Цель игры:* использование терминологии словесных ориентиров.

Описание игры: Дети по дорожкам возят машинки, педагог попросить ребёнка определить в какую сторону едет автобус, легковая машина, маршрутное такси и т.д.

*Игра 27: «Твой путь в детский сад»*

*Цель игры*: развивать ориентировку в пространстве, словесные ориентиры.

Описание игры: Ребенку предлагают рассказать, как он идет в детский сад (в магазин, в парк и т. д.). В процессе рассказа педагог уточняет у ребенка, что находится справа от дороги, слева, впереди, сзади и др.

*Игра 28: «Что где находится?»*

*Цель игры:* усвоение словесных пространственных ориентиров.

Описание игры: Ребенок по картинке составляет рассказ используя пространственные термины.

*Игра29: «Скажи наоборот»*

*Цель игры:* развитие внимания, мышления, усвоение словесных пространственных ориентиров.

Описание игры: Эту игру можно проводить как со всеми детьми, так и с 1-2. Воспитатель называет пространственные ориентиры, а ребёнок, получивший знак (мяч, стрелка, фишка и т.п.), называет ориентир, противоположный по значению.