

Картотека дидактических игр для развития ориентировки в пространстве

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 к 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.

В игре закрепляются пространственные представления детей, знания о геометрических фигурах, зрительные и слуховые ощущения совершенствуются, развивается произвольное внимание, наблюдательность, моторика.

Если дети не знают геометрических фигур, то вместо них можно использовать любые предметы или игрушки.

8. Куда пойдешь и что найдешь?

Материал игры: любые игрушки.

Содержание игры. Воспитатель раскладывает игрушки в разных местах комнаты: справа от ребенка воспитатель ставит плюшевого 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?».

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.

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 «к контролером» в левый автобус, а с зелеными - в правый.

11. Кто правильно назовет.

Цель: стимулировать умение определять пространственные отношения между собой и окружающими объектами.

Содержание: В игре ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему предлагают закрыть глаза, повернуться на одном месте несколько раз. Затем открыть глаза, опять показать правую руку и назвать то, что находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.

12. Кто из детей стоит близко, а кто далеко?

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета «от себя».

Содержание: дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет кто из детей стоит ближе к нему, кто дальше.

13. Автогонки

Цель: учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами.

Оборудование: 2 машинки разного цвета, размера, способа управления (обычная и инерционная), темная повязка для глаз.

Содержание: 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.

14. Найди игрушки

Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

Оборудование: разные игрушки

Содержание: Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать “подсказки” (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

15. Разведчик

Цель: закреплять умение детей ориентироваться в пространстве детского сада в процессе передвижения, учить составлять маршрут своего пути, развивать память.

Оборудование: лист бумаги, карандаш

Содержание: Ребенку дается инструкция: «Ты – разведчик. Тебе нужно дойти до секретного объекта (кабинета медсестры, логопеда, психолога, кухни), запомнить свой путь и все что ты увидишь по пути, и вернуться обратно в штаб (группу)». Возвращаясь в группу, ребенок рассказывает где он шел (поднимался или спускался по лестнице, шел по коридору), какие объекты встречались на его пути, что находилось справа от него, слева от него. В последующем ребенок с моей помощью рисует маршрут своего пути.

16. Волшебный сундучок

Цель: закреплять навыки ориентировки в микро пространстве, активизировать в речи детей слова «вверх», «вниз», «справа», «слева».

Оборудование: «сундучок», мелкие игрушки

Содержание: ребенку предлагается обследовать, рассмотреть несколько предметов или игрушек. Затем ребенок закрывает глаза, а педагог раскладывает эти игрушки на 2 полочки сундучка. Ребенок вставляет руки «рукава» и, обследуя те же предметы уже внутри сундучка, рассказывает где они находятся.

17. Разноцветное путешествие

Цель: закреплять умение ориентироваться на своеобразном листе в крупную клетку, развивает воображение.

Оборудование: игровое поле, мелкая игрушка.

Содержание: ребенку предоставляется игровое поле, состоящее из клеток разных цветов. На первую клетку ставится игрушка, которая сейчас отправится в путешествие. Педагог задает направление перемещения игрушки командами: 1 клетка вверх, две вправо, стоп! Где оказался твой герой? Ребенок видит какого цвета клетка на которой остановилась его игрушка и в соответствие с цветом придумывает место нахождения его героя. (Например, клетка голубого цвета может обозначать, что герой прибыл на море, зеленого – на лесной полянке, желтого – на песчаном пляже и т.д.).

Содержание: педагог рассказывает детям: Сегодня ночью был сильный ветер и сдул с неба почти все звездочки. Луне на небе стало очень грустно одной, и она попросила нас ей помочь. Сейчас мы с вами наденем волшебные колпаки и станем астрономами. Луна передала мне фотографию неба до того, как ветер сдул звезды и фотографии тех созвездий, которые здесь располагались. Сейчас вам нужно по фотографиям составить созвездия и вернуть их на наше небо. В процессе работы детей, педагог рассказывает вам легенды о тех созвездиях, которые выкладывают дети.

18. Замри

Дидактическая задача. Учить детей 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 сегодня мы с вами будем играть в игру «замри». Под музыку вы будете, свободно двигаются по группе. По сигналу (выключение музыки) вы останавливаетесь – «замираете». Я назначу детей, которые должны сказать: «Справа от меня..., слева ...». Затем я предлагаю детям, не сходя с места, повернуться и ответить на те же вопросы.

19. Мяч по кругу

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

Игровое правило. Не уронить мяч, следовать команде.

Ход игры. «Дети сегодня мы с вами будем играть в игру «Мяч по кругу». Вы будете передавать мяч друг другу по кругу, по команде ведущего». Первую игру роль ведущего я возьму на себя (последующие игры роль ведущего может выполнять назначенный ребёнок). Дети передают мяч по команде вправо по кругу, влево по кругу, над головой, под коленом, перед собой, за спиной.

20. 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 правой ногой,

Топай левой ногой.

Снова - правой ногой,

Снова – левой ногой.

После – правой ногой,

После – левой ногой,

Вот тогда придёшь домой.

21. В лесу

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

Игровое правило. Выкладывать картинки в соответствии с содержанием рассказа.

Материал. Фланелеграф, изображение берёзы с зелёными листьями, гриб, солнце, облако, заяц, птица, ёжик, медвежонок, домик, ёлочка.

Ход игры. «Дети я вас приглашаю на прогулку в лес». Затем ставлю на фланелеграф изображение берёзы с зелёными листьями.

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

- Почему вы так думаете?

- Каковы признаки лета?

В углу фланелеграфа выставляю гриб, солнце, облако, зайца, птицу. ёжика, медвежонок, домик, ёлочку.

- Как вы думаете, что может находиться над деревом?

Выбираю ребёнка. Он выкладывает на фланелеграфе солнце, птицу, облако.

Если он затрудняется, то помогаю ему.

- Что вам это облако напоминает?

- А что может находиться под деревом?

Другой ребёнок выкладывает гриб и зайца. Выставляю ёжика, медвежонок, домик, ёлочку.

- Покажите правую руку, левую.

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

- С какой стороны от дерева находится гриб, заяц?

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

- Назовите предметы, расположенные правее гриба, левее ёжика.

22. Динамические картинки

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

Игровое правило. Выкладывать картинки по заданию.

Материал. Фланелеграф, изображение ёлка, берёзка, грибок, кустик, заяц, белка, ворона, ёж, домик.

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

Ввожу детей в игровую ситуацию:

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

Дети располагают свои картинки по моему заданию.

- 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.

В ходе игры даю дополнительные указания, пояснения.

23. Котятa разбежались

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

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

Материал. Фланелеграф, фигурки шести котят разного цвета.

Ход игры. На фланелеграфе размещены фигурки 3 – 4 котёнка разного цвета.

В начале игры все они находятся на одном месте. Дети называют место расположения котят: например, в середине. Воспитатель говорит: «Котятa разбежались», - и передвигает фигурки в разных направлениях. Дети поочерёдно должны показать и сказать, где находится каждый котёнок. Например, «Красный котёнок сидит в правом верхнем углу, а оранжевый внизу слева» и так далее.

24. 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.

Материал. Мяч.

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.

Дидактические игры по развитию ориентировки на плоскости.

1. Платочек.

Задача: учить детей раскладывать геометрические фигуры по словесным указаниям педагога. Активизация слов «справа», «слева», «вверху», «внизу».

Материал: два белых листа(один для педагога, второй для ребенка), 5 геометрических фигур разного цвета, перегородка.

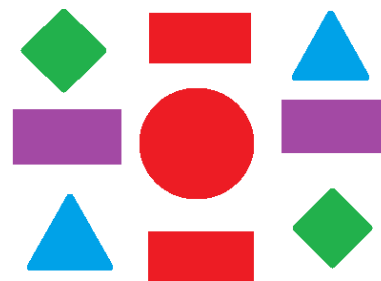
Описание: Педагог садится рядом с ребенком, кладет перед ребенком и перед собой по листу белой бумаги. Педагог предлагает ребенку сделать подарок для его бабушки/мамы/сестры, а именно красивый «платочек». Педагог говорит ребенку, что знает, как можно красиво разместить фигуры на листе и предлагает ребенку повторить за ним. Воспитатель говорит ребенку куда помещает фигуру, после чего ребенок выполняет действие. В завершении упражнения, педагог убирает перегородку и совместно с ребенком вновь повторяет расположение всех фигур, исправляет ошибки.

2. Узоры.

Задача: упражнять детей в воспроизведении узора из геометрических фигур.

Материал: карточки с узором из геометрических фигур, чистые листы бумаги, геометрические фигуры.

Описание: В гости к детям приходит зайчик и рассказывает, что вчера, он сделал много красивых картинок из фигур, чтобы подарить их всем своим друзьям, но когда он проснулся утром, то обнаружил, что забыл закрыть окно, и все картинки сдуло ветром. Зайчик долго искал в своем домике картинки, но, к сожалению, практически все сдуло ветром, лишь одну он смог отыскать. Зайчик просит детей помочь ему и сделать новые точно такие же картинки, чтобы он мог подарить её каждому из своих друзей. Детям раздаются фигурки (необходимые для аппликации и несколько лишних), белые листы и клей. Образец вывешивается на доску перед детьми.



3. Пейзаж

Задача: упражнять детей в ориентировании на плоскости. Активизировать употребление слов «вверху», «внизу», «право», «лево».

Материал: На одного ребенка (лист голубого цвета, облако, желтый круг, цветочек, зеленый прямоугольник).

Описание: Педагог предлагает детям сделать красивую картинку. Дети получают голубые листы и материал для аппликации.

- Ребята, перед вами лежат разноцветные фигуры, сегодня мы с помощью них сделаем аппликацию.

Дети кладут перед собой листы голубого цвета.

- Маша, что это такое зеленого цвета? (Прямоугольник) – Правильно, а что имеет такой же цвет? Вот я знаю, что бывают зеленые листочки на деревьях, а что еще? (трава)

- Ребята, давайте посмотрим на наш лист и решим, куда же мы приклеим этот зеленый прямоугольник? (вниз)

- Молодцы, теперь на нашей картинке появилась зеленая травка. Миша, а какая фигура у тебя желтого цвета? (круг) – Правильно, а куда мы сможем поместить этот желтый круг? (наверх)

- Правильно, и это будет яркое солнышко!

Дальше дети приклеивают облачко (вверху и влево), а потом цветочек (вниз у и вправо).

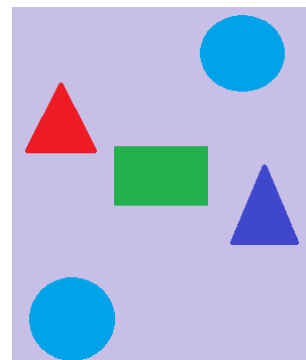


4. Матрешки.

Задача: упражнять детей в ориентировании на плоскости, повторение геометрических фигур, активизировать употребление их названий.

Материал: карточка с геометрическими фигурами и маленькие матрешки.

Описание: Педагог рассказывает ребенку, что матрешки хотят поиграть, а для этого им нужно каждой занять свои места на игровом поле. Ребенок получает карточку с геометрическими фигурами и взрослый начинает по очереди доставать матрешку и говорить, где она должна стоять. Красная матрешка будет стоять на круге, который находится вверху, синяя матрешка будет стоять в треугольнике, который располагается справа от зеленого квадрата и т.д.

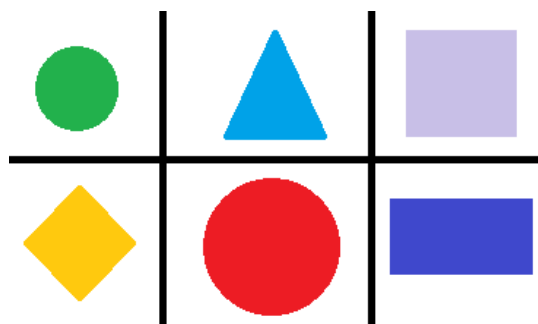


5. Перемещение.

Задача: учить детей анализировать схему на плоскости и соотношение предметов в пространстве.

Материал: карточка с 6 ячейками и 6 фигур разного цвета.

Описание: педагог раскладывает перед ребенком все фигуры в ячейки, вместе с ребенком проговаривается название фигуры, её цвет и местоположение, после чего ребенок самостоятельно вновь повторяет все фигуры и называет их положение. После чего педагог предлагает ребенку



поиграть в игру. Ребенок закрывает глаза, после чего педагог убирает одну фигуру. Открыв глаза, ребенок должен назвать фигуру, которой не стало. Игра повторяется несколько раз, после чего правила меняются: теперь педагог, после того, как ребенок закрывает глаза, меняет фигуры местами, ребенок должен вернуть фигуры на свое место.

6. Соседи

Задача: совершенствовать знания детей о пространственном положении фигур на плоскости.

Материал: карточка с геометрическими фигурами, находящимися в хаотичном порядке.

Описание: Вначале педагог просит показать ребенка все фигуры, которые находятся сверху, внизу, справа, слева, в правом верхнем углу и т.д. После чего, педагог просит отыскать ребенка изображение какого-либо предмета на листе бумаги, затем определить, что изображено справа от него; что нарисовано под ним; что находится вверху справа от предмета; что находится слева и т.д.

7. Ёлочка

Задача: упражнять детей находить предметы на плоскости, согласно словесному указанию.

Материал: Елочки с белыми игрушками.

Описание: Педагог раздает детям листочки с ёлочками, на которых висят белые игрушки. Педагог предлагает детям украсить елочку, чтобы она стала еще красивее. Дети действуют по указанию педагога. В завершении задания, педагог показывает свою ёлочку, и дети сравнивают её со своими. Совместно с педагогом дети повторяют стороны и исправляют свои ошибки, если таковы имеются.

8. Гусеница.

Задача: учить детей находить нужный элемент, согласно словесным указаниям.

Материал: изображение дерева с листочками, на которое ползет гусеница и божья коровка.

Описание: Педагог раздает детям листы с изображением и говорит, что мы будем «ползать» вместе с насекомыми. Педагог раздает детям цветные карандаши, после чего начинает говорить, как движется гусеница:

Гусеница поднималась по дереву
и на развилках ползла:

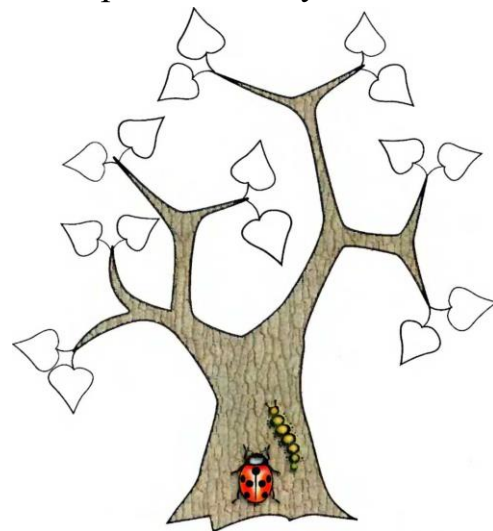
ВПРАВО

ВЛЕВО

ВЛЕВО

ВЛЕВО.

Раскрась зеленым лист, на
который приползла гусеница.



Божья коровка посмотрела
на гусеницу и поползла так:

ВЛЕВО
ВПРАВО
ВЛЕВО
ВЛЕВО

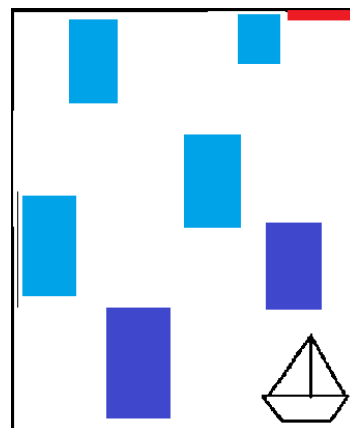
Раскрась красным лист, на
который она приползла.

9. Корабли.

Задача: Упражнять детей в назывании направлений перемещения предмета на плоскости.

Материал: Лист бумаги, на котором изображен корабль и высокие осень опасные волны. На противоположной стороне выход из шторма обозначен красной полосой.

Описание: Ребенку дается заранее подготовленный лист. Педагог объясняет ему, что корабль попал в шторм и необходимо помочь капитану, нужно правильно выстроить маршрут, чтобы не попасть под волны. Ребенок сам прочерчивает маршрут карандашом, обходя стороной все волны, при этом комментируя свои действия.



10. Лабиринт.

Задача: упражнять детей искать нужное направление, для достижения определенного результата.

Материал: Изображение лабиринта, карандаши.

Описание: 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 вверху, влево, вверху, 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.

*Составитель: Барбарина О.А., воспитатель
Информация взята из открытых интернет источников*