

Развивающие игры для дошкольников на пространственное ориентирование

Перед родителем и педагогом стоят следующие задачи по ознакомлению детей с ориентировкой в пространстве:

- учить отличать и называть правую и левую руку, раскладывать предметы (игрушки) правой рукой слева направо — на всех занятиях, вне занятий;
- учить отличать пространственные направления от себя: впереди (вперед) — сзади (назад), слева (налево) — справа (направо).

В младшем дошкольном возрасте детей учат различать основные группы направлений (вперед — назад, вверх — вниз, направо — налево). Ребенок их осваивает на основе знания сторон собственного тела. И связь эту важно упрочить с помощью игровых упражнений типа «Куда показывает флажок?». Дети должны отгадать, например, какое направление указывается флажком (вверх или вниз, в сторону, вперед или назад). Они сами выполняют игровые задания, указанные с помощью флажков, лент, шаров, мячей. Так постепенно будет формироваться первоначальный опыт ориентировки в пространстве с учетом направлений, перестраиваться восприятие самого пространства;

- учить детей ориентироваться «на себе», иными словами, ребенок должен овладеть умением самостоятельно выделять «на себе» стороны справа, слева, сверху и т. д.

Ориентировки «на себя», «от себя», применение их на различных предметах позволяют ребенку уяснить значение таких пространственных предлогов, как в, под, на, за. Предлог на обычно ассоциируется с верхней плоскостью предмета (на столе, на стуле); предлог под — с нижней стороной; предлог в воспринимается как указание на расположение внутри какого-либо объекта.

Освоение системы отсчета и ориентировки в окружающем пространстве по сторонам собственного тела и других предметов, по основным пространственным направлениям развивает у детей умение давать словесную характеристику пространственной ситуации.

Изучаем руки

Игрушки — гномик, зайчик, слоник, котик, мышка; кружочки: красный, синий.

Взрослый: Слышите, кто-то стучится к нам в дверь? Давайте посмотрим, кто там? К нам в гости пришел гномик. Он хочет посмотреть, как мы с тобой будем заниматься. Покажи, пожалуйста, мне правую руку, а теперь левую. В правую руку возьми красный кружок, подыми руку вверх и покажи кружок гномику. А теперь в левую руку возьми синий кружок. Покажи кружок гномику. А теперь давайте поиграем. Опустит руки вниз. Теперь правую руку подыми вверх, левая — вниз. Теперь руки вытяни вперед, правую руку отвести направо, левую — налево, опустить руки. Правой рукой дотронься до левого уха, а теперь левой рукой дотронься до правого уха. Правой рукой дотронься до правого колена, левой — до левого и т. д.

Гуляя вместе с ребенком, в такт шагам декламировать:

Левой, правой, левой, правой,
Блики солнца по кустам.
Мы идем к цветам и травам,
В гости к травам и цветам!
Впереди зеленый остров.
Позади остался дом.
Мы к веселым птицам в гости,
К небу синему идем!
В мягких травах тонут ноги,
Золотого солнца свет.
Нет асфальтовой дороги,
Ни домов, ни улиц нет...
Мы гуляем на просторе,

Мы в зеленом тоне море.
— Хорошо! — кричим друг другу,
Синь и зелень так чисты!
А по лугу, а по лугу
Всюду яркие цветы.
Мы резвимся беззаботно,
Синева плывет волной.
А пора, и неохотно,
Еле тянемся домой...

В. Краснер

Прятки и уравнения

Эта игра основана на любви детей к «домикам» (базовая пространственная метафора «внутри — снаружи»). Перед домиком кучка игрушек (или в группе — детей). Ребенок или дети закрывают глаза, и часть тех, кто перед домиком, прячется внутрь, ведущий прячет игрушки или говорит, кому пойти в домик. Открыли глаза — а кто в домике? Первые раз двадцать малыш просто идет и смотрит, потом начинает предсказывать. Можно использовать одинаковые игрушки: было три мишки и кукла, осталось два мишки — кто в домике?

Веселая путаница

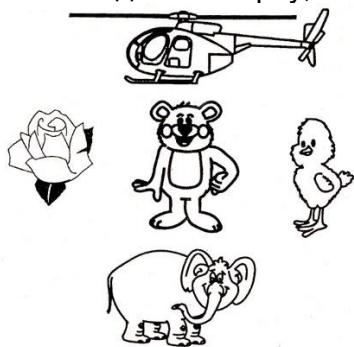
Это можно делать с любым «отношением между двумя». Например, отношение «на»: человек на стуле — стул на человеке; ворона на дереве — дерево на вороне; ковбой на коне — конь на ковбое. Или отношение «после»: надел штаны после трусов — трусы после штанов. Игру интересно разыгрывать для детей где-то от года, а двух — трехлетние могут разыгрывать и сами.

Художники

Игра предназначена для развития ориентировки в пространстве, закреплению терминов, определяющих пространственное расположение предметов, дает представление об их относительности. Педагог с детьми придумывают и рисуют картину: в центре — избушка, вверху, на крыше, — труба, из которой идет дым, внизу, перед избушкой, сидит кот и т. д.

Медвежонок думает

Кто находится вверху, внизу, справа, слева от медвежонка?

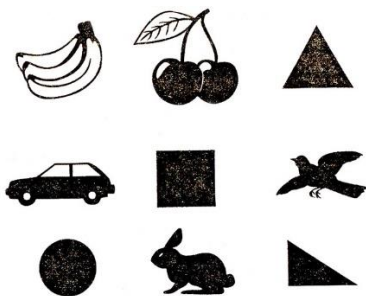


Глупый робот

Один дает команды, второй выполняет. Команды должны быть простые, собственно, играть можно и с шестимесячным — куда показывает пальцем, туда его и нести. Постарше ребенок может, например, говорить, куда идти, сидя на ручках — и пытаться довести маму до цели. «Пять шагов вправо» ... После трех-четырех дети могут строить так пошаговые алгоритмы сложных действий: «Возьми стакан. Нет, дном книзу! (мама берет стакан дном вверх, если не указано). Поднеси под кран. Включи воду...». Это очень весело и интересно, особенно когда взрослый «робот» балуется (не той стороной берет предметы, если не указано, и так далее).

Где что находится?

Слева, справа, вверху, внизу, в левом нижнем углу, левом верхнем углу, в правом нижнем углу, в правом верхнем углу, в центре, между... и т. д.



Снеговики

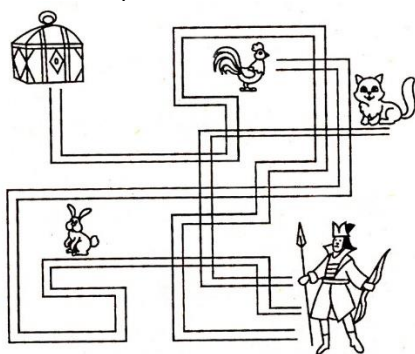
Необходимо внимательно посмотреть на рисунок и указать, чем отличаются снеговики друг от друга. Сосчитать, сколько всего различий. Начать взрослый может так:

Вот зайчишка у реки
Встал на задних лапках...
Перед ним снеговики
С метлами и в шапках.
Заяц смотрит, он притих,
Лишь морковку гложет,
Но что разного у них —
Он понять не может.



Как найти сундук?

Помоги Ивану-царевичу найти волшебный сундук (как он должен идти, кто ему встретился?)



Куда пойдешь, то и найдешь

Ведущий в разных местах комнаты прячет знакомые детям игрушки или предметы. Перед началом игры, вызвав одного из участников, ведущий говорит ему:

— Направо пойдешь — зайца найдешь. Налево пойдешь — слона найдешь. Назад пойдешь — котика найдешь. Вперед пойдешь — гномика найдешь. Куда же ты хочешь пойти?

Ребенок выбирает направление, называет его, когда игрушка найдена, говорит, где он ее нашел. Например: «Я пошел направо и нашел зайчика».