**Минакова Светлана Евгеньевна**

**Картотека дидактических игр по развитию ориентировки**

**в пространстве у детей старшего дошкольного возраста**

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

**«Правильно улицу пройдешь – в новый дом перейдешь;**

**ошибешься в старом останешься».**

Описание игры: На полу групповой комнаты изображен тротуар, по которому будут идти пешеходы. Перпендикулярно тротуару, с двух концов, ограничивающих его протяженность, расположены стулья. Это «дома». Дети сидят на стульях, они изображают жителей домов. Количество стульев, расположенных с противоположных концов тротуара, одинаково. После удачного перехода по тротуару дети, сидящие друг напротив друга, обмениваются домами. Перед началом игры воспитатель объясняет, что люди ходят по правой стороне тротуара и поэтому не мешают пешеходам, идущим им навстречу. При показе действий, воспитатель еще раз привлекает к этому внимание детей и обменивается «домиком» с ребенком, который сидел напротив него. Затем он вызывает двоих детей, сидящих друг против друга. Они идут по тротуару навстречу друг другу и тоже обмениваются «домиками». Затем идет следующая пара и т.д. Игра заканчивается, когда все дети обменяются «домиками» и окажутся с противоположной стороны.

**Игра «Правильно пройдешь – другой флажок возьмешь».**

Описание игры: сходна с первой по организации, характеру игрового действия и правилам игры. Но она несколько сложнее: ребенку предлагается пройти «по тротуару» до конца, затем повернуться на 180, снова определить правую сторону и вернуться назад к своему «домику». Как и в предыдущей игре одновременно навстречу друг другу идут двое детей. При встрече на обратном пути они обмениваются флажками, возвращаются к своему стулу, передают флажок следующему ребенку, который теперь отправляется по тому же пути навстречу другому ребенку, идущему с противоположного конца «тротуара».

**«Передай пакет».**

Описание игры: отличается от предыдущей тем, что вместо флажков детям идущим навстречу друг другу, вручаются пакеты, которыми они затем обмениваются. Последний, кто получает в игре пакет, развертывает его и рассказывает, что получили в подарок дети его ряда. Момент: «А что в пакете?» - придает игре особую занимательность, создает атмосферу приятного ожидания, не снижая вместе с тем дидактической ценности игры.

**Игра «Зайцы и волк».**

Описание игры: дети по сигналу убегают «от волка» и прячутся за свои «домики». «Домиками» служат стулья или цветные полые кубы. Спрятавшимися от «волка» считаются те «зайцы», у которых «домик» был расположен в соответствии с заданием воспитателя впереди, сзади, справа или слева от ребенка.

**«Третий лишний».**

Описание игры: ориентировка осуществляется уже от другого ребенка. Острота игровой ситуации («убежать от водящего» или «спрятаться от волка») и быстрый темп снижают часто качество, т.е. точность выполнения задания. Поэтому необходимо обеспечить постепенное нарастание трудностей. Проведение таких игр рекомендовано с детьми шестого года жизни.

**Игры и упражнения на ориентировку в пространстве**

**с закрытыми глазами.**

**«Яков, где ты?».**

Описание игры: одному из детей завязывают глаза. Это «жмурка». Он ловит другого ребенка, время от времени спрашивая его: «Яков, где ты?» - «Я здесь», - отвечает тот и убегает. «Жмурка» по голосу определяет местонахождение ребенка и старается поймать его.

**«Поймай звоночек».**

Описание игры: на ленту или веревочку, расположенную выше роста детей, привязывают звоночек. Ребенку предлагают внимательно посмотреть на его расположение и затем с закрытыми глазами поймать звоночек и позвонить. Предварительно несколько раз кружат, что, несомненно, осложняет выполнение предложенного задания.

**«Куда пойдёшь и что найдёшь».**

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.

**Игры и упражнения на ориентировку в двухмерном пространстве, т.е. на плоскости, например, на листе бумаги.**

**«Я еду на машине».**

Описание игры: перед каждым ребёнком лист бумаги (А3) и маленькая машинка.

Вариант 1. Дети, слушая инструкции воспитателя, передвигают машинку в нужном направлении. Например, в правом нижнем углу листа – гараж, оттуда мы поедем по нижней стороне листа в школу. Она находится в левом нижнем углу, а после школы мы поедем в зоопарк, который находится в правом верхнем углу, и т.д.

Вариант 2. Воспитатель начинает игру, дети по очереди придумывают и проговаривают следующий ориентир.

**«Геометрический диктант».**

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.

**Игры словесные.**

**«Наоборот».**

Описание игры: ребенок должен вспомнить и произнести слово, противоположное по смыслу тому, что назвал воспитатель. Например: впереди - сзади, над - под, высоко - низко, далеко- близко, вверху- внизу и т.п.

**«Что изменилось?».**

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. Например, исчез дракоша, который был внизу между щенком и попугаем.

Вариант 2: ведущий меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально. Например, поросёнок сидел внизу слева, а мышка – наверху между щенком и телёнком.

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

**Игра «Найди магнит».**

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.