

## **Игры на формирование пространственных представлений**

В эти игры можно играть сидя дома.

### ***Ориентировка “на себе”***

Здесь чаще используются задания на поднятие правой или левой руки, показа правого уха правой рукой, левой – левого и т.д. Постепенно задания усложняются.

- Игра “Обезьянки”.

Игра проводится без учета зеркального отражения частей тела. Детям надо, повторяя все действия за вами, показать и назвать части лица, головы.

- Игра “Путаница”

Детям предлагают правой рукой закрыть левый глаз; левой рукой показать правое ухо и правую ногу; дотянуться левой рукой до правого носка, а правой рукой - до левой пятки и т.д .

### ***Ориентирование в окружающем пространстве***

1) Игры на формировании ориентировки в окружающем пространстве с системой отсчета “от себя”:

- В игре “Что где находится?” ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему предлагают закрыть глаза, повернуться на одном месте несколько раз, предлагают открыть глаза, и опять просят показать правую руку, назвать то, что находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.
- Игра: “Что стоит внизу, наверху.

Цель: знакомство с пространственными отношениями, выраженными с помощью предлогов “на”, “под”, “рядом”.

- Игра “Колокольчик”.

Дети сидят на ковре, один из них – водящий, он закрывает глаза. Ведущий отходит в какую-нибудь сторону и звонит в колокольчик. Тот, кто водит, должен назвать, – откуда слышен звон. Если называет верно, то становится ведущим.

- Игра “Заводная кукла”.

Предлагается детям представить, что они игрушки на пульте управления, которые умеют точно выполнять команды своего инструктора. Ведущий подает команды: “Игрушки, сделайте два шага

вперед, поворот налево. Руки за спину, один шаг назад. Руку правую вверх, три шага вперед и т.д.”

2) Игры на формирование ориентировки в окружающем пространстве с системой отсчета “от другого” и “от объекта”

- Игра “Контролер”:

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 “контролером” в левый автобус, а с зелеными в правый.

3) Игры на формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двухмерном пространстве)

- Игра “Назови соседей”.

Для этого используется лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов.

Вариант 1: ведущий просит найти изображение какого-то предмета и определить: - что изображено справа от него, - что нарисовано под ним, - что находится сверху справа от заданного предмета, и т.п.

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

- Игра “Лабиринт”.

Ведущий раздаёт каждому ребёнку лист, на котором нарисован лабиринт и стрелочной указано начало пути. Затем детям предлагается помочь найти дорогу к кладу, 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, сверху, 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.

- “Геометрический диктант”.

Перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Ведущий 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.

#### 4) Игры на восприятие пространственных отношений между предметами

- Игра “Что где стоит?”

Цель – установление пространственных отношений между предметами. (“Справа от матрешки стоит пирамидка, а слева сидит мишка, сзади матрешки стоит неваляшка”).

- Игра “Давай меняться”

Цель – формирование умения определять свое местоположение по заданным ориентирам. Ведущий даёт инструкции: например, Саша, встань так, чтобы справа от тебя была стена, а перед тобой была Полина. Если Саша отыскал место верно, то ребёнок, стоящий на этом месте, встаёт на Сашино место.

- Игра “Да-нет”.

Цель – формирование умения определять пространственное положение предмета. Например: “Я загадала предмет, а вы с помощью вопросов должны определить его местонахождение”. Дети задают вопросы: “Этот предмет находится справа? Справа у окна? Справа у розы? На подставке? В шкафу? На верхней полке?” и т.д.

- Игра “Волшебное дерево”.

Цель – формирование умения отражать пространственные отношения между предметами в речи. Дети называют местоположение яблок, гусениц, облака по отношению к дереву.

- Игра “Новоселье”.

Каждый из детей по очереди должен “заселить” дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д.