

## Подборка игр на развитие пространственной ориентации

Представления о пространстве складываются у ребенка постепенно. Первым и важным этапом в структуре формирования пространственных представлений является восприятие ребенком собственного тела, которое начинается с ощущения мышц, ощущения от взаимодействия тела с внешним пространством, а также от взаимодействия ребенка со взрослыми. В работе Л. С. Выготского «Мышление и речь» сказано, что «понятие образуется, когда сформируются ощущения». Это подтверждают и данные психологических и нейропсихологических исследований. Они указывают на то, что восприятие и запоминание пространственных характеристик внешнего и внутреннего мира опираются на моторную сферу. *Поэтому важнейшим принципом развивающей работы является принцип двигательного освоения пространства.*

### **Этапы формирования пространственной ориентации у детей :**

- Ориентировка «на себе»,
- Ориентировка в пространстве «от себя»
- Ориентировка в пространстве «от объектов»

Эти этапы не сменяют друг друга, а сосуществуют, дополняя друг друга. Ориентировка «на себе» не только определенная ступень, но и неременное условие и при ориентировке в расположении предметов как «от себя», так и «от объектов». Определяя расположение предметов, человек

постоянно соотносит окружающие предметы с собственными координатами. Это особенно отчетливо делает ребенок, чтобы определить правое и левое от человека, стоящего напротив: ребенок прежде всего определяет данные стороны «на себе», затем совершает мысленный поворот на  $180^\circ$  и, встав в позицию напротив стоящего человека, определяет его правую и левую сторону. Только после этого ребенок сможет определить пространственное расположение справа и слева от другого человека. Следовательно, ориентировка «на себе» является исходной.

Ориентировка «от себя» предполагает умение пользоваться системой, когда началом отсчета является сам субъект, а ориентировка «от объектов» требует, чтобы началом отсчета был тот объект, по отношению к которому определяется пространственное расположение других предметов. Для этого необходимо уметь вычленять различные стороны этого объекта: переднюю, заднюю, правую, левую, верхнюю, нижнюю. Развитие пространственной ориентации в расположении предметов «на себе», «от себя», «от другого объекта» и происходит в период дошкольного возраста. Показателем ее развития у детей может служить постепенный переход от использования ребенком системы с фиксированной точкой отсчета («на себе») к системе со свободно перемещаемой точкой отсчета («на других объектах»).

Между тремя и четырьмя годами у ребенка начинает складываться представление о правом и левом, т. е. формируется и созревает телесная схема.

Завершается процесс формирования различения ребенком правой и левой сторон собственного тела примерно к шести годам. Нечетко сформированные представления от правых и левых частях тела

зачастую становятся причиной расстройств письменной речи (чтения, письма).

Формирование пространственной ориентировки неразрывно связано с развитием мышления и речи. Существенные изменения в восприятии пространства у дошкольника наблюдаются с появлением в его словаре слов, обозначающих место, направление и пространственное расположение предметов. С появлением в активном словаре дошкольника слов: влево, вправо, вперед, назад, близко, далеко восприятие пространства поднимается на новый, качественно более высокий уровень - расширяются и углубляются пространственные представления.

### **Игры для ориентировки «на себе» (учимся отличать лево/право, верх/низ)**

#### **1. Игра «Корабль плывет»**

В игру можно играть как с одним ребенком, так и с группой. Сначала разучиваются движения игры.

- «Правая повертушка» – это вращение кистью правой как будто «заводим мотор».
- «Левая повертушка» – это вращение кистью левой руки как будто заводим мотор левой рукой.
- >«Правая потоптушка» – топаем правой ногой.
- «Левая потоптушка» – топаем левой ногой.

Можно придумать и свои движения, в которых нужно отличать право и лево (вверх и вниз, вперед – назад или другие направления).

Ведущий всматривается вдаль : «Корабль плывет!»

Дети спрашивают: «Какой корабль?»

Ведущий отвечает: «С правой повертушкой!»

Дети выполняют движение – делают правую повертушку (вращают правой рукой).

Снова водящий всматривается вдаль : «Корабль плывет!»

Игроки спрашивают: «Какой корабль?»

Водящий придумывает название корабля. Например, «С левой потоптушкой и с левой повертушкой». Дети выполняют движения: топают левой ногой и крутят левой рукой. В первых играх даются простые задания, включающие одно действие, например, «с левой потоптушкой». В дальнейшем можно давать задания с 2-3 действиями: «с правой потоптушкой и двумя вертушками» или «с правой потоптушкой и с левой повертушкой» или «с двумя потоптушками и левой повертушкой».

## **2. Танец «Буги-Вуги» под пение:**

Ручку правую – вперед, а потом ее – назад,

И опять ее – вперед, и немного потрясем.

Мы танцуем буги-вуги, поворачиваем в круге, и в ладоши хлопаем вот так- Хлоп-хлоп!

Далее части тела меняются (Руку левую вперед; ногу правую вперед и т. д.)

## **3. Зеркальное отражение.**

С этой проблемой сталкиваются многие родители. Даже если ребенок прекрасно знает, где у него право, а где лево, он часто путается с зеркальным отражением. Посадите куклу или мишку спиной к ребенку и спросите, где у игрушки правая лапа. После ответа малыша, завяжите на эту лапу и на правую руку ребенка ленточки. Теперь разверните игрушку лицом к ребенку. Что же выходит? Ленточки оказались с разных сторон! Опять поверните игрушку спиной. Ленточки совпали. Пусть ребенок сам покрутит игрушку несколько раз, что бы разобраться в происходящем. Можно завязать ленточки на лапки нескольким игрушкам и поэкспериментировать с ними. Можно надеть браслет на ручку ребенка и поиграть с отражением в зеркале. Важно, что бы ребенок опытным путем понял, что правая рука так и осталась правой. А волшебство происходит из-за изменения положения предметов относительно друг друга.

## **Игры на ориентировку «от себя»**

### ***1. Игра «Найди игрушку»***

Один ребенок прячет в комнате игрушку, а другой должен ее найти, пользуясь примерно такими инструкциями: «Повернись спиной к двери, пройди 4 шага вперед, потом 2 шага вправо...», «обойди стул слева, а табурет справа», «достань игрушку над, под, на, за столом...». Задачу можно усложнять введением дополнительных препятствий и увеличением количества шагов.

### **2. Игра «Справа-слева»**

Попросите ребенка показать или назвать те предметы в комнате, которые в данный момент находятся СПРАВА от него, а затем – СЛЕВА от него.

Повторите эти же самые вопросы после поворота ребенка на  $180^\circ$  и на  $90^\circ$ . Затем спросите его, с какой стороны от него находятся дверь, окно, стол и т. д., что поставит ребенка перед необходимостью самостоятельного употребления нужных слов.

### **3. Игра "Зеркало"**

Здесь ребенку предлагается быть зеркалом и повторять все движения взрослого (движения может предлагать сам ребенок).

### **Игры на ориентировку «от объектов»**

#### **1. Игра «Волшебный квадрат»**

Детям предлагается 9-тикеточный квадрат (9x9 см). Каждая клетка (3x3 см) этого квадрата имеет свой цвет. Предлагаются задания следующего вида:

1. Цветовая ориентировка: «Покажи квадрат голубого) цвета; покажи квадрат такого же цвета как трава); покажи цвета теплые, холодные».

2. Счет: «Посчитай все квадраты; посчитай квадраты второго ряда (первого, третьего); посчитай квадраты первого столбика (второго, третьего); порядковый счет – на каком месте в первом ряду...; цвет – какого цвета квадрат на третьем месте во втором ряду» и т. п.

3. Знакомство с понятиями: «Покажи верхний правый угол, верхний левый угол, нижний левый угол, нижний правый угол, центр, левая сторона, правая сторона, диагональ, верхняя (нижняя) сторона.

4. Назови соседа: «Справа от красного) квадрата, слева от голубого, под желтым, над оранжевым, нижнего черного, верхнего (белого)» и т. п.

5. Путешествие: «Начинаем путешествие с верхнего левого угла. Дальше мы идем на одну клетку вниз, затем на одну клетку направо, на две клетки вверх» и т. д. Используется все пространство квадрата.

6. Дойди до игрушки. Здесь на одну из клеток квадрата ставится игрушка, например, в левый верхний угол. Ребенок должен предложить и осуществить план путешествия по квадрату с целью достать игрушку. Отправная точка маршрута задается взрослым, например, из второго нижнего квадрата.

## ***2. Игра «Сосед, подними руку»***

В этой игре развивается зрительно-слуховое сосредоточение, все формы внимания, зрительно-пространственная ориентировка, координация движений, удержание правила, последовательность действий.

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки». Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть, не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую, т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, находящемуся между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднимет не ту руку или вообще забудет ее поднять, то он меняется с водящим ролями.

Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим.

Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда не выполняется.

### ***3. Игра "Передай движение".***

Участники стоят в кругу. Один начинает движение и передаёт его по кругу. Все игроки повторяют за ним.

### ***4. Игра "Движение наоборот"***

Все участники встают в круг. Водящий показывает какие-либо действия. Задача игроков сделать с точностью наоборот.

Один из эффективных развивающих приемов – подвижные игры типа «Классики», «Лапта», «Жмурки», «Прятки», «Казачьи разбойники», «Следопыты», «Разведчики», а также игры на глазомер (бросание колец, мячей со сменой расстояния до точки попадания).

**Особенно важно стимулировать перенос ребенком знаний из специально организованной дидактической среды в жизненную обстановку.**