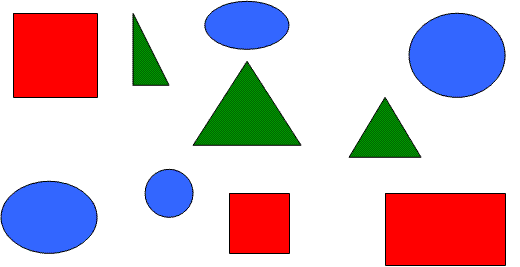
**ОРИЕНТИРОВКА В ПРОСТРАНСТВЕ**

В заданиях  **«Угадай, где что находится»**можно использовать разнообразный материал: привлекательные игрушки, картинки, расположенные в определенной последовательности. Дети определяют, что находится перед ними, позади них, справа, слева, Вверху, внизу. Следует отметить, что если мы прибегаем к помощи или контролю со стороны других детей, то местоположение их должно быть таким же.  
В процессе обучения рекомендуется широко использовать различные дидактические игры.

**Игра «Отгадай, кто где стоит»**. Перед детьми — несколько предметов, расположенных по углам воображаемого квадрата и в середине его. Ведущий предлагает детям отгадать, какой предмет стоит сзади зайца и перед куклой или справа от лисы перед куклой и т. д.

**Игра «Что изменилось?»**. На столе лежит несколько предметов. Дети запоминают, как расположены предметы по отношению друг к другу. Затем закрывают глаза, в это время ведущий меняет местами один-два предмета. Открыв глаза, дети рассказывают о тех изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, заяц стоял слева от кошки, а теперь стоит справа от нее. Или кукла стояла справа от медведя, а теперь стоит впереди медведя.

**Игра «Найди похожую».** Дети отыскивают картинку с указанными воспитателем предметами, затем рассказывают о расположении этих предметов: «Первым слева стоит слон, за ним — мартышка, последним — мишка» или «В середине — большой чайник, справа от него — голубая чашка, слева — розовая чашка».  
**Игра «Расскажи про свой узор».**У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказать, как располагаются элементы узора: в правом верхнем углу — круг, в левом верхнем углу — квадрат, в левом нижнем углу — овал, в правом нижнем углу — прямоугольник, в середине — треугольник.



Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине — большой круг, от него отходят лучи, в каждом углу — цветы, вверху и внизу — волнистые линии, справа и слева — по одной волнистой линии с листочками и т. д.

**Игра «Художники».** Игра предназначена для развития ориентировки в пространстве, закрепления терминов, определяющих пространственное расположение предметов, дает представление об их относительности. Проводится с группой или подгруппой детей. Роль ведущего выполняет воспитатель.  
Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната или зоопарк и т. д. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть простым и узнаваемым), вверху, на крыше дома,— трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа от, за, перед, между, около, рядом и т. д.  
В этой же группе развивается у детей умение изменять направление во время движения. Этому также помогают дидактические игры.

**Игра «Найди игрушку»**. «Ночью, когда в группе никого не было,— говорит воспитатель,— к нам прилетал Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме написал, как их можно найти». Распечатывает конверт и читает: «Надо встать перед столом воспитателя, пойти прямо». Кто-то из детей выполняет задание, идет и подходит к шкафу, где в коробке лежит машина. Другой ребенок выполняет следующее задание: подходит к окну, поворачивается налево, при за шторой находит матрешку.  
**Игра «Путешествие по комнате»**. Буратино с помощью ведущего дает детям задания: «Дойти до окна, сделай три шага вправо». Ребенок выполняет задание. Если оно выполнено успешно, то Ведущий помогает найти спрятанный там фант. Когда дети еще недостаточно уверенно могут изменять направление движения, количество направлений не должно быть больше двух. В дальнейшем количество заданий по изменению направления можно увеличить.  
Например: «Пройди вперед пять шагов, поверни налево, сделай Вше два шага, поверни направо, иди до конца, отступи влево на один шаг».

### Игры с предметами Игры с одеждой и её моделями

- Определи, левый или правый рукав у блузки, рубашки, карман у джинсов.

Изделия находятся в разном положении по отношению к ребенку.

**Игра «Определи по следу»**

На песке (снегу) в разных направлениях отпечатаны (нарисованы, обведены) отпечатки рук и ног. Нужно определить, от какой руки, ноги (левой или правой) этот отпечаток.

**Игра «Спрячем игрушку (шишку, осенний листочек)»**

Всем знакомую игру можно дополнить инструкциями по указанию направления движения поиска игрушки. При знакомстве с игрой инструкцию ребёнку дают поэтапно, затем можно усложнять игру: сразу сообщать направление и изменение движения. Например: «Сделай два шага вперёд, три шага вправо и ещё два шага вперёд» и т.п.

**«Глубокая – мелкая»**

– Где глубокая яма? Где неглубокая? Где большая яма? Где маленькая ямка?

– Где лужа глубокая? А где мелкая? Почему ты так решил?

– Какая формочка мелкая? Какая глубокая? Принеси воду (снег, песок) в глубокой формочке. Принеси воду в мелкой формочке. В какой посуде удобнее нести воду?

**Игра «Магазин»**

Цель. Учить понимать пространственные отношения в группе реальных предметов, словесно обозначить местоположение предметов на полках + предметно-игровое действие на дифференцировку пространственных отношений.

Ход игры. Ребенок, выступая в роли продавца, на нескольких полках расставляет игрушки и говорит, где и что находится.

**Игры со звуковыми ориентирами**

«С какой стороны звук?»

Взрослый предлагает ребёнку определить на слух и показать рукой в ту сторону, откуда слышен звук знакомой игрушки (предмета, голос), назвать направление.

«Расскажи, что слышишь вокруг себя; назови с какой стороны»

В этой игре ребёнок должен сам различить разные звуки улицы, окружающей среды на слух и назвать предметы (объекты), которые их издают, указать направление источника звука.

**«Жмурки»**

Эту игру лучше проводить в знакомой для ребёнка местности. Ребёнок закрывает глаза, взрослый отходит на небольшое расстояние и просит ребёнка идти на звук его голоса (хлопков, колокольчика).

### Игры по словесной инструкции

**Игра «Вверху-внизу»**

Взрослый называет разные предметы, которые находятся внизу и вверху, чередуя их. Ребёнок должен при названии предмета показывать пальцем руки вверх, если предмет вверху, вниз, если предмет внизу. Например: пол, небо, земля, трава, потолок, люстра, крыша, птицы, дорога, камни, ручей, облака, яма, солнце, песок, горы, море, ботинки, голова, колено, шея.

**Игра «Части тела»**

Цель. Упражнять детей в умении ориентироваться на собственном теле, при словесном обозначении активно использовать соответствующие пространственные термины.

Один из игроков дотрагивается до какой-либо части тела своего соседа, например, до левой руки. Тот говорит: «Это моя левая рука». Начавший игру соглашается или опровергает ответ соседа. Игра продолжается по кругу.

**«Пары предметов»**

Цель. Учить понимать и находить парные органы и предметы.

– У тебя две руки: одна левая, а другая правая. Обведи свои ладошки карандашом на альбомном листе (песке, асфальте, снегу). Раскрась их в разный цвет.

– У тебя две руки – правая и левая, а ещё две ноги – правая и…(левая). На две руки надевают варежки – это пара. Два ботинка – это тоже пара. И два носка – это … (пара). Можно ли назвать парой рот и нос? А какие органы у тебя парные? (Уши, глаза, щеки, брови, руки, ноги и т.д.)

**«Лицом друг к другу»**

Цель. Упражнять детей в умении ориентироваться на собственном теле, и стоящего напротив товарища, при словесном обозначении активно использовать соответствующие пространственные термины.

Стоя попарно лицом друг к другу, определить сначала у себя, затем у товарища, левый глаз, правое ухо, левое колено и т.д.

**Игры «Куда я спрятался»**

Цель. Учить понимать, словесно обозначать местоположение объекта, употреблять предлоги: за, из-за, около, от, перед, в, из и т.д.

Игра для всей семьи: ребёнок с одним из родителей прячется, второй родитель ходит, ищет их. Главное в этой игре, постоянно обозначать места, где ищут, например: «В песочнице есть? На скамейке? За деревом? Около куста?» и т.д. Усложнение игры, когда ребёнок сам проговаривает места поиска объекта.

**Игра «Наоборот»** (назвать противоположное понятие)

Игра с мячом. Взрослый говорит:

– Над окном.

Ребенок:

– Под окном.

К двери – от двери. В ящик – … Перед школой – … До города – … Перед машиной – …

Далеко – … Высоко – …Вверху – …Справа – …И т.д.

Игра «Транспорт»

Наблюдая за движением транспорта на улице, попросить ребёнка определить в какую сторону едет автобус, легковая машина, маршрутное такси и т.д.

**Игры с использование схем**

Упражнение **«Найди спрятанную игрушку по схеме»**

Цель. Закреплять умение соотносить схемы с реальным пространством, отмечать на схеме места расположения предметов в реальном пространстве и словесно обозначать его.

Ребёнку предлагают найти в комнате заданную игрушку, а затем отметить на схеме и ответить на вопрос, где эта игрушка была найдена.

**Игра «Где спрятан клад?»**

Цель. Развивать пространственно ориентировочные реакции.

Оборудование. Можно использовать всевозможные «преграды»: стулья, пуфики, кубики и т.д. Карта с планом пути. Сюрприз.

На участке, в комнате взрослый расставляет препятствия: «реки», «горы», «овраги» и т.д. Инструкция: - Вот перед нами карта, на ней крестиком обозначен клад и есть описание, как его найти. На нашем пути будут встречаться всевозможные препятствия, которые нужно будет преодолевать. И если точно следовать схеме и правильно выполнять задания, обязательно найдём клад. Какой – узнаем, когда его найдём».

Примерное описание «карты»: встаньте в указанное на карте место – старт. Сделайте три шага вперёд и сверните вправо, обойдите «гору» с левой стороны. Повернитесь направо и «переплывите» реку. Идите вперед четыре шага. Затем повернитесь налево и сделайте один шаг. Вперёд сделайте два шага … и т.п. Игра заканчивается после того, как найден ребенком клад-сюрприз.

**Дидактические игры по формированию представлений о величине (размере, длине, ширине, высоте) предмета**

Цель:

Учить детей сравнивать предметы по величине (размер, длина, высота, ширина), используя слова: шире – уже, длиннее - короче, выше - ниже, больше – меньше. Учить путем наложения и на «глаз» сравнивать контрастные предметы.

Развивать умение анализировать, сравнивать, классифицировать предметы по величине, осуществлять серию предметов.

**«Большой - маленький»**

Воспитатель раскладывает перед ребенком карточки картинками вверх. Рассказывает сказку, например такую.

В одной сказочной стране жили разные предметы. У каждого предмета были братик или сестричка, очень-очень похожие друг на друга. Отличались они только размером — один большой, а другой маленький. И вот однажды поднялся сильный ветер. Он перепутал все предметы, разбросал их в разные стороны. Да­вай мы с тобой поможем найти жителям сказочной страны их братишек и сес­тренок. Если найдем правильно, то они возьмутся за ручки. А если допустим ошибку, то не дадут руки друг другу. Попробуем?

Ребенку нужно взять одну карточку с любым предметом, назвать его и найти ему пару. Если выбор сделан правильно, то имеющиеся на карточках замки позволят соединить карточки в парную картинку.

**«Мой размер»**

(Д/и «Жил – был кружочек»)

Воспитатель предлагает детям картинки с разными предметами. Ребенок выбирает себе только картинки с большими предметами, не зависимо от формы, а средние и маленькие отбрасывает (возможны другие варианты).

**«Больше - меньше»**

(Д/и «Жил – был кружочек»)

Воспитатель раскладывает карточки в хаотическом порядке картинками кверху, берет одну карточку и просит ребенка отыскать еще 2 с теми же геом. фигурами, но другого размера. Ребенок сравнивает изображенные фигуры по размеру, используя понятия «больше, меньше».

**«Кукла идет в гости»**

Воспитатель предлагает ребенку одну куклу и 6 платьев и говорит, что нужно помочь Тоне найти ее платье. Кукла меряет все наряды, комментируя: «Это платье мне мало, нужно побольше и т.п.» Ребенок должен помочь Тоне найти ее платье.

**«Кто проворней»**

(Д/и «Кукла идет в гости»)

Воспитатель раздает детям куклы и говорит: «Кто быстрее найдет свой наряд?». Дети находят соответствующего размера платья (сначала из 3 предложенных, а затем из 6).

**«Разложи по размеру»**

(Д/и «4-й лишний»)

Воспитатель отбирает для игры карточки с предметами, которые контрастно отличаются по размеру. Раскладывает их в произвольном порядке и просит ребенка распределить карточки по размеру, выбрать из них самый большой, самый маленький.

**«Чудесный мешочек»**

В мешочке предметы разной величины. Воспитатель предлагает ребенку достать только большие (маленькие) предметы. Ребенок на ощупь определяет размер предмета.

**Игры с блоками Дьенеша:**

Найди все фигуры как эта (по размеру).

Найди не такую фигуру как эта (по размеру).