

**Игры на
ориентировку
в
пространстве**

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

1. Игра «Корабль плывет»

«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!»

Ребенок спрашивают: «Какой корабль?»

Ведущий отвечает: «С правой повертушкой!»

Ребенок выполняют движение – делает правую повертушку (вращает правой рукой).

Снова водящий всматривается вдаль : «Корабль плывет!»

Ребенок спрашивает: «Какой корабль?»

Водящий придумывает название корабля. Например, «С левой потоптушкой и с левой повертушкой». Ребенок 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»

Взрослый прячет в комнате игрушку, а ребенок 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° и на 90°. 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»

Ребенку 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.