**Картотека игр на ориентировку в пространстве для детей старшего дошкольного возраста**

Комплекс   дидактических игр для развития ориентировки в пространстве

      у дошкольников с нарушением зрения.

       Ориентировка в пространстве - одна из актуальных и трудных проблем, входящих в сферу социальной адаптации детей с нарушением зрения. Это объясняется тем, что успешность интеграции человека со зрительной патологией во многом зависит от его способности самостоятельно ориентироваться в пространстве своего дома, на рабочем месте, на улицах города, в общественных местах.

• Комплекс включает игры на формирование умений ориентироваться в пространстве в движении.

• Усложнение в играх подчинено дидактическому принципу "от простого к сложному".

• Эти игры помогут детям овладеть пространственной ориентировкой не только   на игровом материале, но и в реальной окружающей обстановке.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование игры | ***Задача*** | ***Материал*** | ***Содержание*** |
| «Угадай, где спрятали» | Упражнять детей в умении ориентироваться в пространстве | Небольшая игрушка - собачка, матрешка, солдатик | Взрослый объясняет: «Сейчас я спрячу эту игрушку, ты будешь ее искать, а я – помогать тебе: говорить, с какой стороны искать игрушку». Ребенок выходит из комнаты, взрослый в это время прячет игрушку. Ребенок входит и останавливается около какого-нибудь предмета. Если там игрушки нет, взрослый говорит: «Иди вперед (назад)». Если игрушка спрятана вблизи того предмета, где остановился ребенок, взрослый говорит: «Ищи справа (слева). Когда игрушка найдена, ее прячет ребенок. |
| «Пройди к флажку» | Направлена на развитие памяти, внимания | Флажки, Буратино или другой сказочный персонаж | Перед началом занятия воспитатель расставляет в разных местах комнаты флажки. Буратино (или др. персонаж) с помощью воспитателя дает детям задание: «Дойти до окна, сделать 3 шага вправо». Ребенок выполняет задание и находит флажок. Когда дети еще недостаточно уверенно могут изменять направление движения, количество заданий увеличивается. Например: «Пройди вперед 5 шагов, поверни налево, сделай еще 2 шага, поверни направо. Там найдешь флажок».                               Игра повторяется несколько раз. |
| «Городки» | Упражняют детей в пространственных ориентировках | Флажок или др. игрушку, цветные полоски | На полу выкладывают из цветных полосок или чертят квадрат, состоящий из 16 квадратов, сторона каждого 40-50 см. В один из квадратов воспитатель ставит флажок или какую-либо другую игрушку. Тот, кто водит, начинает игру с первого квадрата, самого близкого к нему. Воспитатель диктует условие ходов, например: «Направо через один квадратик, на один ниже, налево через один, вниз через один, направо через один, вверх на следующий». Если водящий внимателен, он придет к флажку; если он не знает пространственных ориентировок, то не придет. Всего в городках 6 ходов, но флажок можно ставить в любое место, а, следовательно, и менять условие передвижения. Дети очень любят сами выполнять задание и следить за его выполнением другими. |
| «У кого что получилось» | Направлена на упражнение в пространственных ориентировках | Листы, линованные в клеточку, карандаш | На листах линованной в клеточку бумаги дети под диктовку воспитателя ведут линию. Если ребенок вел ее правильно, т.е. выполнял указания направления, точно считал клеточки, у него получился рисунок или картинка. Это и является показателем выигрыша. |
| «Что изменилось» | Для выработки умения ориентироваться в пространстве | Комната куклы со всей обстановкой | На столе устроена комната куклы со всей обстановкой. Дети делают в ней перестановку. Ребенок (отгадывающий) должен сказать, как стоял тот или иной предмет и что с ним сделали. Например: «Фикус стоял на окне, а его поставили на стол», «Стул стоял слева от стола, а сейчас его поставили к окну» и т.д. Ведущий подбирает такую обстановку для комнаты куклы, которая легко передвигается и переносится. Когда дети усвоят правила и игровое действие, можно сделать 2-3 перестановки. Следует обращать особое внимание на речь воспитанников. |
| «Когда это бывает» | Для закрепления временных понятий | Большие карты с изображением времен года, маленькие карточки | Большие карты с изображением времен года ведущий раздает играющим, а маленькие карточки перемешивает и кладет возле себя рисунком вниз. Затем берет маленькую карточку и, не показывая ее детям, спрашивает: - В какое время года созревает хлеб на полях, наливаются колосья? Тот, у кого на большой карточке изображено лето, должен ответить: - Летом.  Если ответ правильный, играющий получает маленькую карточку. Посл6е этого ведущий может задать еще ряд вопросов, например: - В какое время года белка бывает серой?  Выигрывает  тот, кто первым подберет большее число маленьких карточек. Усложнить игру можно так: ребята должны на вопрос, когда созревает хлеб, не просто назвать время года, но и месяц. |
| «Кто скажет правильно» | Усваивать пространственные ориентировки между предметами в движении |  | Разделившись на 3 группы (одна группа – лисички, вторая – Зайки, третья – Белочки), играющие садятся на стульчики. В кругу стульчиков – ребенок, изображающий Мишку. Ведущий, создав эмоциональную обстановку игры, говорит:  - Однажды Мишка позвал к себе в гости зверят. Вот пришли к Мишке Лисички (идут), а вот и Зайки и Белочки прибежали к нему в гости. (Дети встают со стульчиков и бегут к Мишке). А Мишка как зарычит: «Что за беспорядок?» Испугались зверята и побежали обратно, а Мишка говорит: «Зайки, становитесь от меня с правой стороны, Лисички с левой, а Белочки – впереди». Когда все встанут, каждая группа громко повторяет, где она стоит по отношению к Мишке. Затем дети меняются местами и громко повторяют, где они стоят.  Эту игру можно провести и за столами. В роли зверят будут игрушки, а играющие их передвигают и называют направление. |
| «Что справа?» | Учить детей определять направление от себя: впереди-сзади, справа-слева, вверху-внизу | Игрушки (5-6 штук) | 1. Детей-зрителей рассаживают так, чтобы им было видно игровое поле. Воспитатель объясняет правила. Воспитатель: - Сейчас я вызову кого-нибудь, например Игоря. Он должен стать в середине ковра, вот здесь (показывает), и вспомнить, где у него левая рука, где правая. Тогда ему будет легче определить стороны – левую и правую. Для чего это надо? Игорь по указанию ведущего должен будет назвать все игрушки, которые находятся на указанной стороне, например, справа. Правильные ответы фиксируются фишками. Их ребенок получает столько, сколько игрушек он назвал. По окончании игры дети определяют, кто занял первые 3 места.  2. Игра проводится там, где расположены предметы и игрушки, с которыми дети обычно играют. Ход игры усложняется: называется не только игрушка, но и место ее расположения («Справа от меня мишка, мяч). |
| «Куда пойдешь и что найдешь» | Учить детей двигаться в заданном направлении, определять направление словами во время движения: вперед-назад, направо-налево. | Матрешка | Детей рассаживают полукругом. Воспитатель объясняет правила:  - Один из вас, на кого я укажу, станет лицом ко мне. Я буду исполнять роль ведущего. Другой должен спрятать матрешку. По моей подсказке «Иди вперед, остановись, поверни направо, иди вперед, ищи» первый играющий ищет игрушку.  Педагог может упростить игровую задачу указанием направления (например: «Иди прямо, к окну, остановись, а теперь поверни налево, к шкафу») или усложнить с помощью счета («Сделай 3 шага вперед, поверни налево, сделай 4 шага и ищи»). Остальные ребята помогают. Если ребенок подходит близко, подбадривают словом «горячо»; если отдаляется – словом «холодно». |