

**Картотека игр
на развитие пространственного мышления
дошкольников 3-7 лет
с использованием игровых, развивающих технологий.**

«Я УЧУСЬ БЕЗ ПРОБЛЕМ!»



**Составила: Т. В. Масёрова воспитатель
МБДОУ № 103**

Томск 2022

Пояснительная записка

Сборник состоит из трех частей и посвящен развитию у детей от 3-7 лет пространственных представлений.

Реализация задачи качественной подготовки ребенка к современной школе объективно требует нового подхода не только к обучению, но и организации всего образовательного процесса.

В сборнике представлены игры, которые могут помочь педагогам, студентам и родителям организовать дидактические игры для развития пространственных представлений у детей 3-7 лет. Игры, представленные в данной картотеке, носят игровой, развивающий характер.

В первой части сборника представлены дидактические игры, направленные на ориентировку на плоскости (в двухмерном пространстве).

«Вверху – внизу. Кто выше?»

«Разноцветное путешествие»

«Динамические картинки»

«Путешествие по морю»

«Найди отличия и исправь»

«Повтори узор».

«Интегрированная игра».

«Скажи, где стоят игрушки»

Во второй части подобраны дидактические игры и упражнения, направленные на дифференцировку основных пространственных направлений в процессе передвижения в пространстве.

«Куда пойдешь и что найдешь?»

«Скок-перескок»

«Повтори путь»

«Поиск клада»

В третьей части представлены дидактические игры, направленные на развитие пространственного мышления средствами конструкторов и тетриса.

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат»

«Кубик»

«Собери модель»

«Лабиринт из LEGO»

«Тетрис»

Задачи деятельности по формированию пространственных представлений у детей решаются в интеграции с задачами других образовательных областей. Представленные игры дают возможность ребенку на чувственном опыте освоить представления об объектах окружающего мира, их свойствах и отношениях: форма, цвет, размер, количество, часть и целое, положение в пространстве, сформировать любознательность, мотивацию. Работая в парах, дети учатся общению и взаимодействию с взрослыми и сверстниками, формируется готовность к деятельности, развивается самостоятельность, умение словесной инструкции т.е. происходит социально – коммуникативное и речевое развитие. Дети учатся творчески реализовывать свои замыслы, получать эстетическое удовольствие от своей работы и работ друзей. Развитие воображения способствует получению творческих результатов

во всех видах деятельности. Происходит физическое развитие через развитие координации движений рук, мелкой моторики рук.

Проигрывая игры

Дети учатся ориентироваться на ограниченной территории, в микропространстве: за столом, на поверхности листа бумаги, на фланелеграфе (самостоятельно находить верхний правый-левый угол, нижний правый-левый угол, середину; направления слева - направо, снизу-вверх, наискосок, и т.д.

Располагать предметы и их изображения в указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение (вверху, внизу, выше, ниже, в правом или в левом углу, по центру и т. д.)

Определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому предмету, при этом речь детей обогащается наречиями.

Учатся под инструкцию взрослого и самостоятельно передвигаться в пространстве, ориентируясь на условные обозначения (*знаки, символы, схемы*).

Происходит формирование пространственного восприятия при ориентировке с учётом точки отсчёта от предметов.

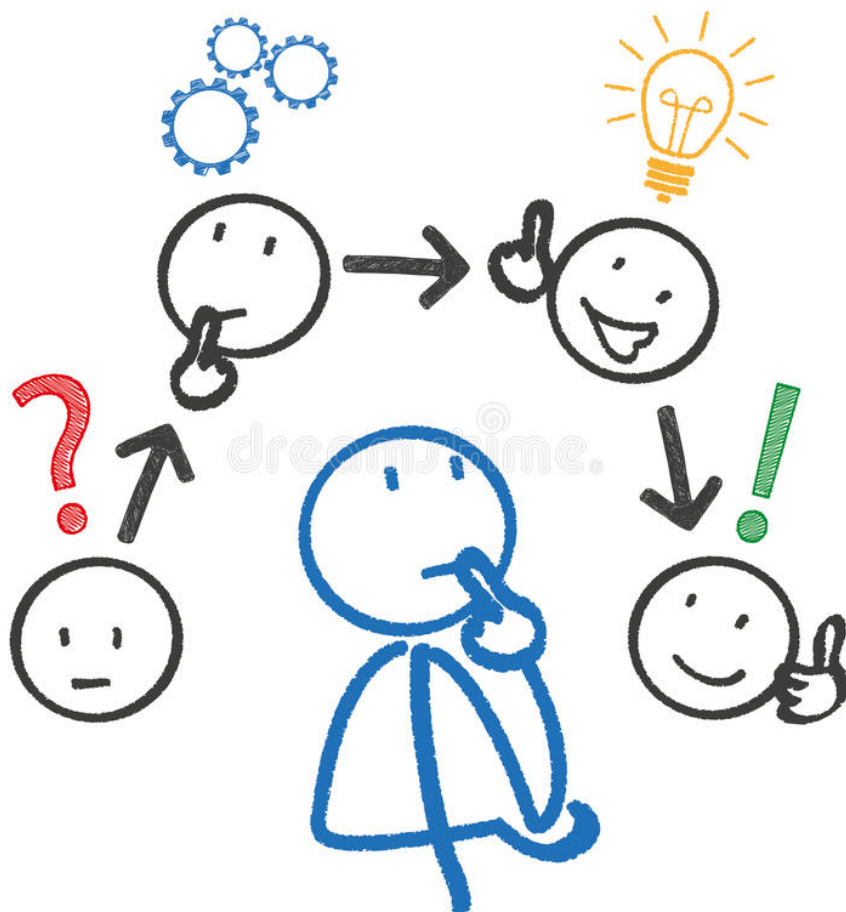
Учатся уметь выбирать направление своего передвижения в пространстве, пользуясь словесными инструкциями.

Учатся ориентироваться по отношению к собственному телу, предметов друг относительно друга.

Развитие эмоциональной отзывчивости, доброжелательное отношение к окружающим.

Формируется готовность детей к совместной деятельности.

Способствовать овладению композиционными умениями: учить располагать предмет на листе с учётом его пропорций.



Дидактические игры, направленные на ориентировку на плоскости
(ориентировка на листе бумаги, т.е. в двухмерном пространстве)

Название технологии:

Развивающая

Название игры:

«Вверху – внизу. Кто выше?»

Возраст участников:

3-7 лет

Образовательные области:

ПР/РР/СКР/ХЭР

Цель: развитие пространственных представлений.

Материал игры: декоративная таблица, на которой изображено голубое небо, зеленый луг и река.

На столе раскладываются вырезанные картинки самолетиков, птичек, стрекоз, лягушек, рыбок, зверюшек и т. д.

Содержание игры. Ребенок выходит к столу и вытягивает картинку. Называет взятый предмет и прикрепляет его на декоративную таблицу так, чтобы было отражено реальное положение его в пространстве. Например, если ребенок взял самолет, то он прикрепляет его вверху, а если он взял рыбку, то внизу. При этом он говорит: «Самолет летает вверху. Рыба плавает внизу».

В данной игре закрепляются понятия вверху – внизу, выше – ниже. Дети учатся соотносить предметы с той реальной обстановкой, в которой они могут находиться. Игра способствует развитию наблюдательности, внимания, воображения.

Приложение:



Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

Развивающая
«Разноцветное путешествие»
3-7 лет
ПР/РР/СКР

Цель: закреплять умение ориентироваться на своеобразном листе в крупную клетку, развивает воображение.

Материал игры: игровое поле, мелкая игрушка.

Содержание игры: ребенку предоставляется игровое поле, состоящее из клеток разных цветов. На первую клетку ставится игрушка, которая сейчас отправится в путешествие. Педагог задает направление перемещения игрушки командами: 1 клетка вверх, две вправо, стоп! Где оказался твой герой? Ребенок видит какого цвета клетка на которой остановилась его игрушка и в соответствии с цветом придумывает место нахождения его героя. (Например: клетка голубого цвета может обозначать, что герой прибыл на море, зеленого – на лесной полянке, желтого – на песчаном пляже и т.д.).

Приложение:



Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

Развивающая
«Динамические картинки»
3-7 лет
ПР/РР/СКР/ХЭР

Цель: формирование пространственного восприятия при ориентировке с учётом точки отсчёта от предметов.

Игровое правило: выкладывать картинки по заданию.

Материал игры: Фланелеграф, изображение ёлки, берёзка, грибок, кустик, заяц, белка, ворона, ёж, домик и т.д.

Содержание игры: На магнитной доске или фланелеграфе выставляю ёлку. Каждый ребёнок получает свою картинку: берёзку, грибок, кустик, зайца, белку, ворону, ежа, домик.

Ввожу детей в игровую ситуацию:

- Сейчас каждый из вас превратится в художника, и все вместе мы создадим картину. Надо только точно выполнить команды.

Дети располагают свои картинки по моему заданию.

- | | | |
|---------------------------|---------------------|-------------------|
| - Берёзка справа от ёлки. | - Ворона над ёлкой. | - Куст под ёлкой. |
| - Заяц слева от ёлки. | - Лиса идёт к ёлке. | - Домик за ёлкой. |
| - Ёжик идёт от ёлки. | - Грибок под ёлкой. | - Белка на ёлке. |

– Изменим положение вещей: пусть белка будет слева от березки, а кустик – справа от нее.

– Пусть зайчик будет справа от ежика, а лиса – слева. И т. д.

В ходе игры даю дополнительные указания, пояснения.

Приложение:



Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

Развивающая
«Путешествие по морю»
3-7 лет
ПР/РР/СКР/ХЭР

Цель: развитие пространственных представлений детей, через дидактическую игру. Умение ориентироваться на листе бумаги (справа — слева, сверху — внизу, в середине, в углу).

Игровая задача: управлять кораблем всем вместе.

Игровое правило: совершить путешествие по морю.

Игровое действие: перемещать штурвал «корабля».

Материал игры: игровое поле (картинка море). Штурвал (картинка)

Содержание игры: воспитатель предлагает детям совершить путешествие по морю и сообщает, что корабль придется управлять всем вместе вручную. Воспитатель задает инструкцию: «Разместите штурвал в середину листа. Впереди огромные скалы, их надо оплыть, переведите штурвал в верхний правый угол. Навстречу нам движется другой корабль, переведем штурвал в нижний левый угол. К нам приближается огромная волна, переводим штурвал в нижний правый угол. Пересекаем прекрасный залив и переводим штурвал в верхний левый угол. Переходим на автоматическое управление, переводим штурвал в середину».

Приложение:



Название технологии:

Название игры:

Возраст участников:

Образовательные области:

Развивающая

«Найди отличия и исправь»

3-7 лет

РР/ПР/СКР/ХЭР

Цель: развитие умения сопоставлять объекты, выявлять сходные черты и различия. Развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т.д.

Материал игры: картинки для сличения.

Содержание игры. играть можно как индивидуально, так и с небольшой группой детей. Ребенку предлагается внимательно рассмотреть пару картинок. Затем задавайте вопросы, используя слова — указатели местоположения: какого цвета, слева или справа от тебя, какой предмет.....

Приложение:



Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

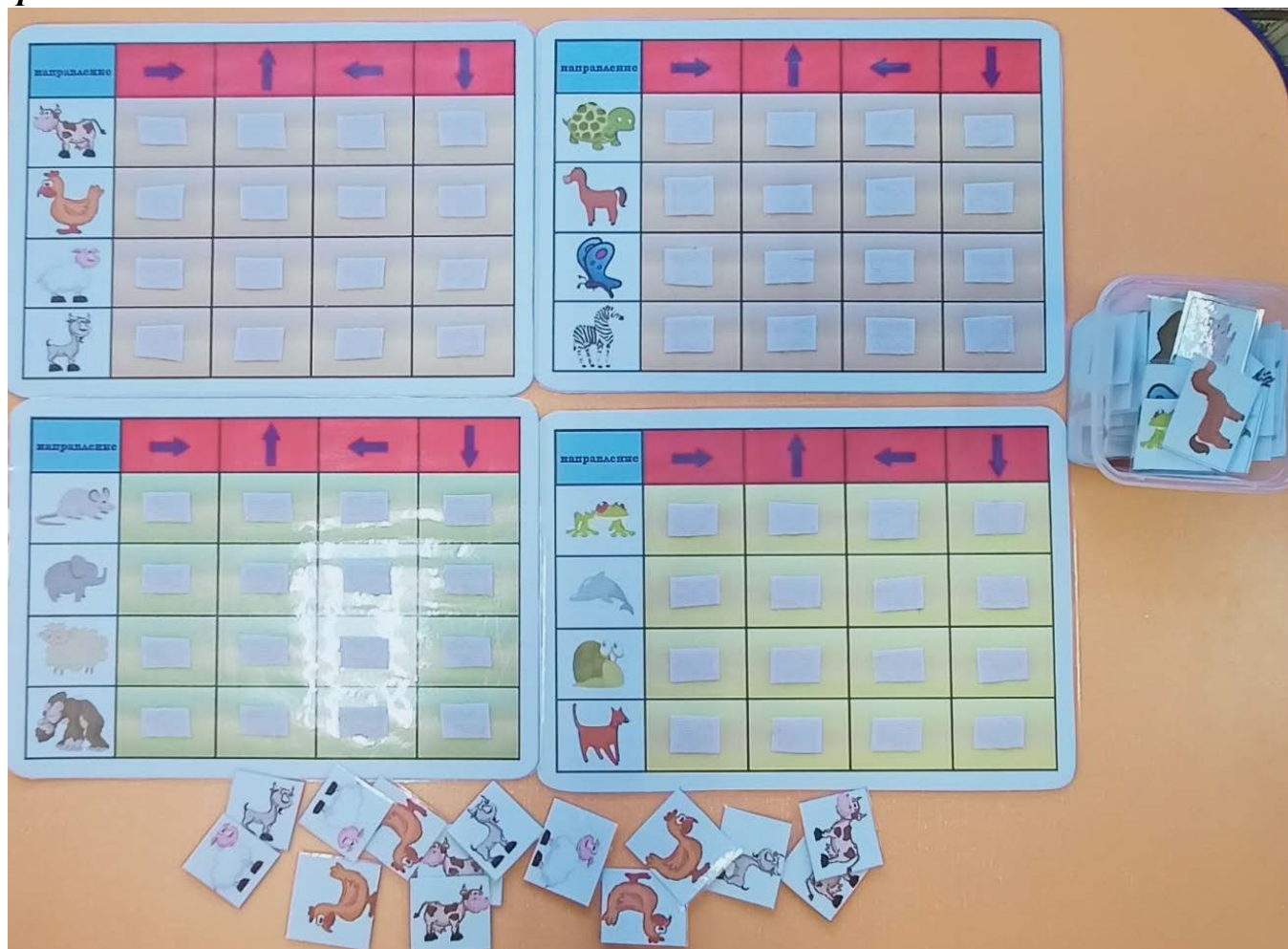
Развивающая
«Вверх, вниз, вправо, влево.»
3-7 лет
РР/ПР/СКР

Цель: уметь в правильном направлении располагать предметы опираясь на условные обозначения. Закреплять пространственные отношения, «Влево», «Вправо», «Вверх», «Вниз».

Материал игры: Основное игровое поле. К каждому полю даны картинки, повернутые в разном направлении.

Содержание игры: детям нужно подобрать соответствующие картинки в нужном положении.

Приложение:



Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

Развивающая
«Повтори узор».
3-7 лет
РР/ПР/СКР

Цель: развитие логического мышления, зрительной ориентировки на листе бумаги, развитие внимания, усидчивости.

Материал игры: основное игровое поле с изображением бабочки, на левом крыле бабочки изображена готовая схема. Картинки для выкладывания схемы.

Содержание игры: детям необходимо повторить схему на правом крыле бабочки.

Приложение:



Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

Развивающая
«Интегрированная игра».
3-7 лет
РР/ПРСКР

Цель: умение ориентироваться на плоскости, закрепление понятий «лево», «право», «верх», «низ».

Материал игры: 2 игровых поля формата А4, цветное для детей, черно – белое для взрослого, фишки, «муха».

Содержание игры: 1 вариант: перед ребенком располагается игровое поле, разделенное на сектора. В каждом секторе изображена игрушка, а в центральном секторе - изображен символ предложения (короткого слова) – «на». В начале игры в центральном секторе устанавливается фишка, которая условно называется «муха». По указанию взрослого «муха» отправляется в полет (пример: на 1 клетку вверх, 2 клетки вправо, 1 клетка вниз). Во время каждой остановки ребенок озвучивает на какую игрушку села муха (Муха села на юлу. Муха села на самолет.)

2 вариант: взрослый предлагает ребенку закрывать (фишками) те картинки, которые будут указаны в его команде (например: закрой игрушку выше юлы, закрой ту, что слева от куклы). В конце игры результат сравнивается с образцом (который заполняет взрослый) и определяется, правильно ли ребенок выполнил задание.

3 вариант: взрослый предлагает ребенку добраться из центра до какой – либо игрушки. При этом ребенок сам проговаривает путь «мухи» (Муха поднялась на 1 клетку вверх, на 1 клетку влево...), и должен проследить, что бы муха не вышла за пределы листа. Для усложнения задания предлагается найти самый короткий или самый длинный путь.

Приложение:



Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

Развивающая
«Скажи, где стоят игрушки»
3-7 лет
РР/ПР/СКР

Цель: формировать умение правильно обозначать в речи взаимное расположение предметов.

Материал игры: кукла, зайчик, пирамидка, елочка, матрешка.

Содержание игры: взрослый располагает на столе игрушки по углам воображаемого квадрата. Далее предлагает детям назвать игрушки, которые расположены по углам воображаемого квадрата и в середине его, отвечая на вопросы взрослого.

- Какая игрушка, находится в центре?
- Какая игрушка находится в правом верхнем углу?
- Что стоит в левом нижнем углу?
- Какая игрушка находится в правом нижнем углу?
- Что находится в левом верхнем углу?

Если дети называют игрушки правильно, то забирают ее.

Приложение:



Игры и упражнения на дифференцировку основных пространственных направлений в процессе передвижения в пространстве, с точкой отсчета "от себя" и "от предметов"

Название технологии:

Развивающая

Название игры:

«Куда пойдешь и что найдешь?»

Возраст участников:

3-7 лет

Образовательные области:

ФР/РР/ПР

Цель: уметь двигаться в правильном направлении опираясь на условные обозначения. Закреплять пространственные отношения, «лево», «право», «вперед», «назад».

Материал игры: любые игрушки.

Содержание игры. воспитатель раскладывает игрушки в разных местах комнаты: справа от ребенка воспитатель ставит плюшевого мишку, слева – матрешку, перед ребенком – машины, позади ребенка – паровоз и говорит:

«Вперед пойдешь – машину найдешь,

Вправо пойдешь – мишку найдешь,

Влево пойдешь – матрешку найдешь,

Назад пойдешь – паровоз найдешь.

Куда ты хочешь пойти, что ты хочешь найти?»

Игры может быть усложнена: игрушки прячутся под ковер или накрываются тканью.

Воспитатель говорит:

«Вперед пойдешь – куклу найдешь,

Вправо пойдешь – зайца найдешь,

Влево пойдешь – мяч найдешь,

Назад пойдешь – юлу найдешь.

Куда ты хочешь пойти, что ты хочешь найти?».

Затем по инструкции воспитателя дети должны расположить найденные игрушки справа от себя, слева от себя, впереди и сзади.

Приложение



Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

Развивающая
«Скок-перескок»
3-7 лет
ФР/РР/ПР/СКР

Цель: развитие внимательности, умения ориентироваться, укрепление мускулатуры ног.

Материал игры: если в помещении, то используется обруч, мягкие коврики; если на улице: на асфальте – мел, на земле – палочка.

Содержание игры: на игровой площадке чертят круг диаметром 15- 25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30- 35 см для каждого участника игры. В центре большого круга стоит водящий. Водящий говорит: "двигаемся направо, (налево). Перескок!". После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Приложение:

Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

Развивающая
«Поиск клада»
3-7 лет
ФР/РР/ПР/СКР

Цель: игра направлена на освоение пространства с опорой на схему собственного тела. Кроме того, игра способствует развитию внимания и контроля за своим поведением.

Материал игры: подсобный материал: не требуется.

Содержание игры: ребенку предлагается выполнять роль «робота». Ему даются инструкции, следуя которым, он должен передвигаться по помещению. Необходимо использовать как можно больше слов, обозначающих пространственные характеристики среды: вперед, назад, вправо, влево, ближе, дальше, правее, левее, перед, за, выше, ниже, на, под, справа от, слева от, между, внутри, сзади и т.д.

Инструкция: «Давай поиграем так: сейчас ты будешь роботом на дистанционном управлении, который придуман для поисков клада в опасных для человека местах. Я буду говорить тебе маршрут передвижения, а ты в точности исполняй каждое указание. Если нигде не ошибешься, то найдешь клад (клад — должен быть спрятан заранее). Итак, внимание! Три шага вперед, повернись направо, два шага влево, прыжок назад, повернись налево, пять шагов вперед, повернись спиной к окну и сделай вправо четыре шага, встань так, чтобы оказаться ближе к стулу, но дальше от стола, подними правую руку, повернись кругом, присядь. Загляни под книгу. Что ты нашел?!»

Когда у ребенка станет все получаться, можно усложнить игру инструкцией «наоборот»: «Давай теперь представим, что ты «сломанный робот» и все делаешь наоборот. Если я скажу «вправо», иди налево, скажу «вперед» — иди назад. Договорились?»

Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

Развивающая
Игра «Повтори путь»
3-7 лет
ФР/РР/ПР/СКР

Цель: формировать умение выполнять задания по схеме (предложенному схематическому изображению), содействовать развитию ориентировки в пространстве плоскости, двигательного творчества, координации движений, мышления, внимания.

Материал игры: «Занимательный коврик», поле, разделённое на 16 цветных квадратов, схемы маршрута. Предметные картинки

Содержание игры: *1 вариант:* на полу лежит игровое поле, впереди него, на доске висит карта - маршрут с изображением заданного движения. Задача детей правильно сориентироваться по предложенной схеме и пройти путь.

2 вариант: с детьми подготовительной группы можно работать следующим образом: на схемах указывать только начало и конец маршрута, без схемы можно указать начало конца маршрута, ребенок при этом проговаривать направления, в котором он передвигается.

3 вариант: Обратную сторону коврика можно использовать, как игровое поле и размещать в разных частях коврика предметные картинки. Строить лабиринты и проходить их.

Приложение:



Дидактические игры, направленные на развитие пространственного мышления
средствами конструкторов и тетриса.

Название технологии:

Название игры:

Возраст участников:

Образовательные области:

Развивающая

*«Квадрат Воскобовича» или «Игровой
квадрат»*

3-7 лет

ФР/РР/ПР/СКР

Цель: развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности. Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества, пространственной ориентировки.

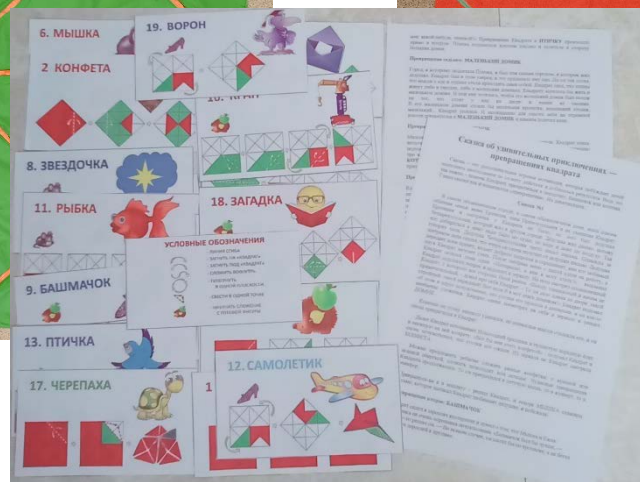
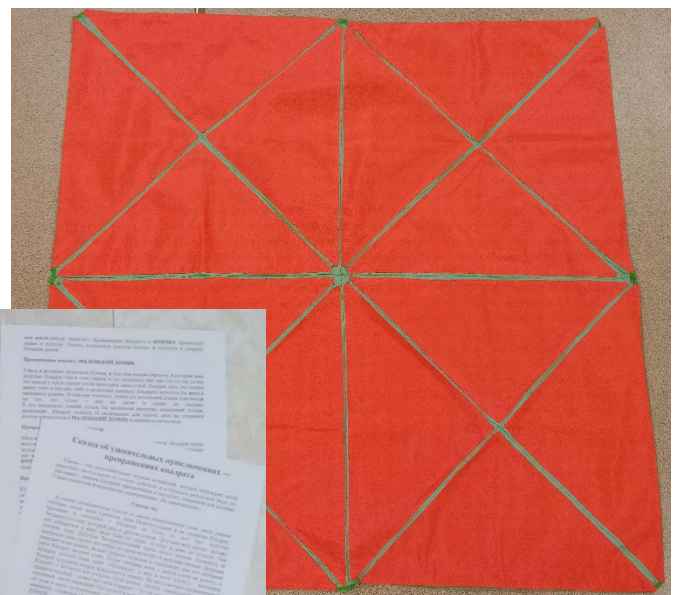
Материал игры:

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого, с другой –желтого цвета. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат– трансформер».

Содержание игры: Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

Приложение:



Название технологии:

Название игры:

Возраст участников:

Образовательные области:

Развивающая

«Кубик»

3-7 лет

/РР/ПР/СКР

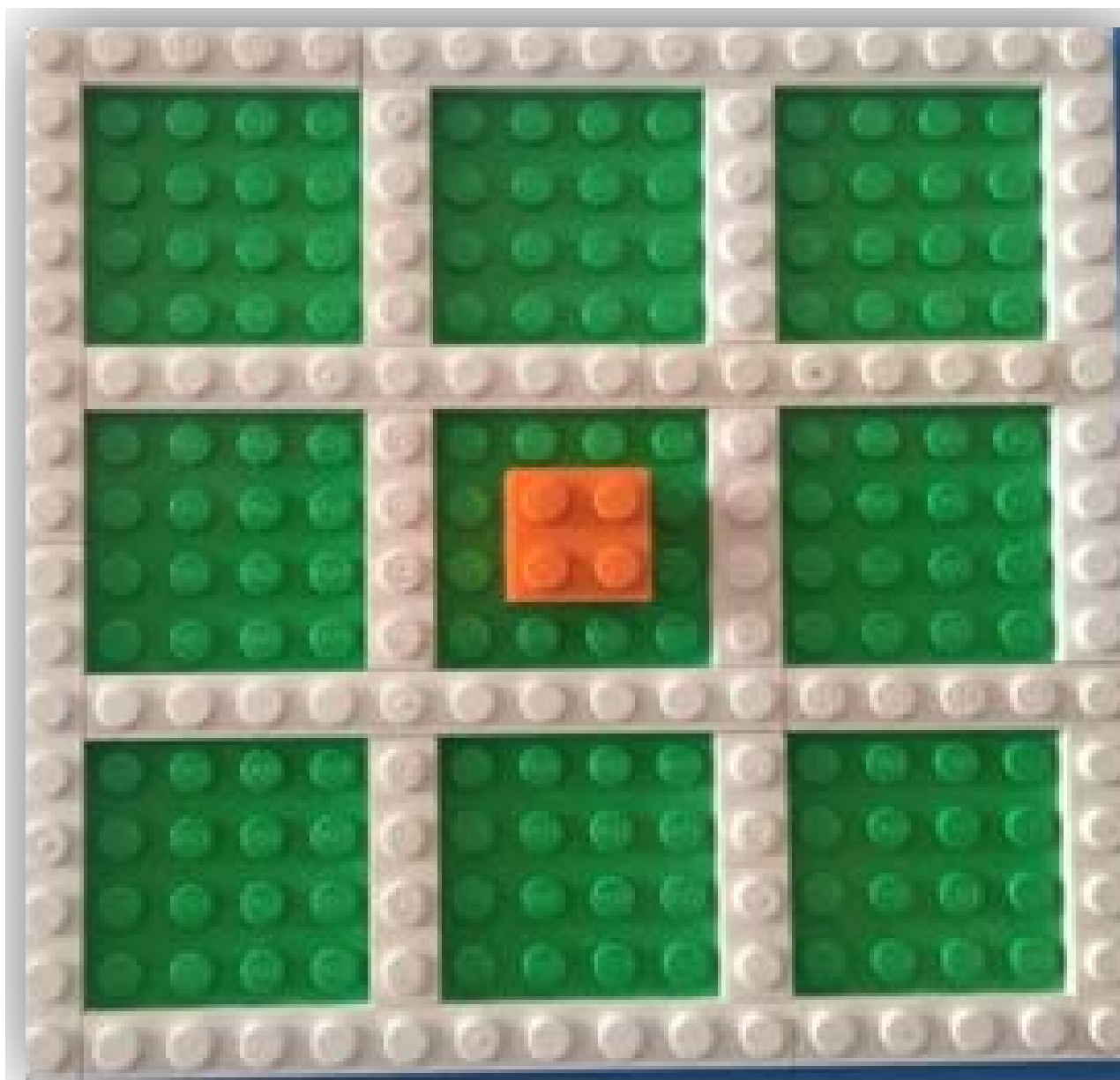
Цель: игра помогает ребенку научиться ориентироваться в пространстве,

закрепить понятия «лево – право», «верх – низ», а также развивает внимание.

Материал игры: платформа, детали конструктора LEGO

Содержание игры: Педагог дает инструкцию детям: «кубик» может совершать ходы вверх, вниз, вправо, влево, каждый раз перемещаясь на одну клетку в указанном направлении». Дети по очереди называют следующий ход «кубика». Проигрывает тот, у кого «кубик» выходит за пределы игрового поля.

Приложение:



Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

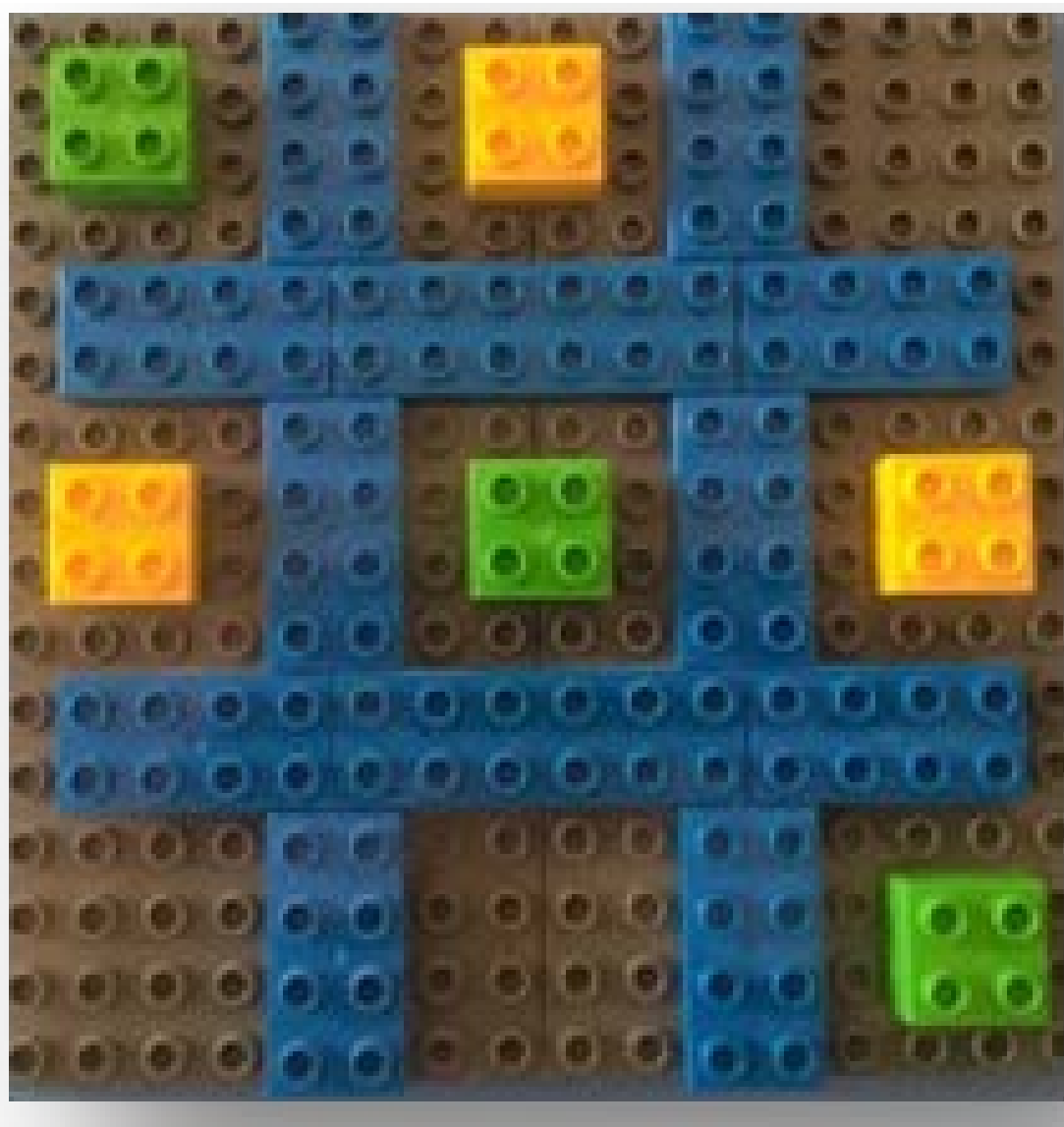
Развивающая
«Собери модель»
3-7 лет
/РР/ПР/СКР

Цель: развитие концентрации внимания, логического мышления, ориентации в пространстве.

Материал игры: кирпичики, платформа LEGO.

Содержание игры: дети конструируют модель под инструкцию педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия «сверху», «посередине», «слева», «справа», «поперёк».

Приложение:



Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

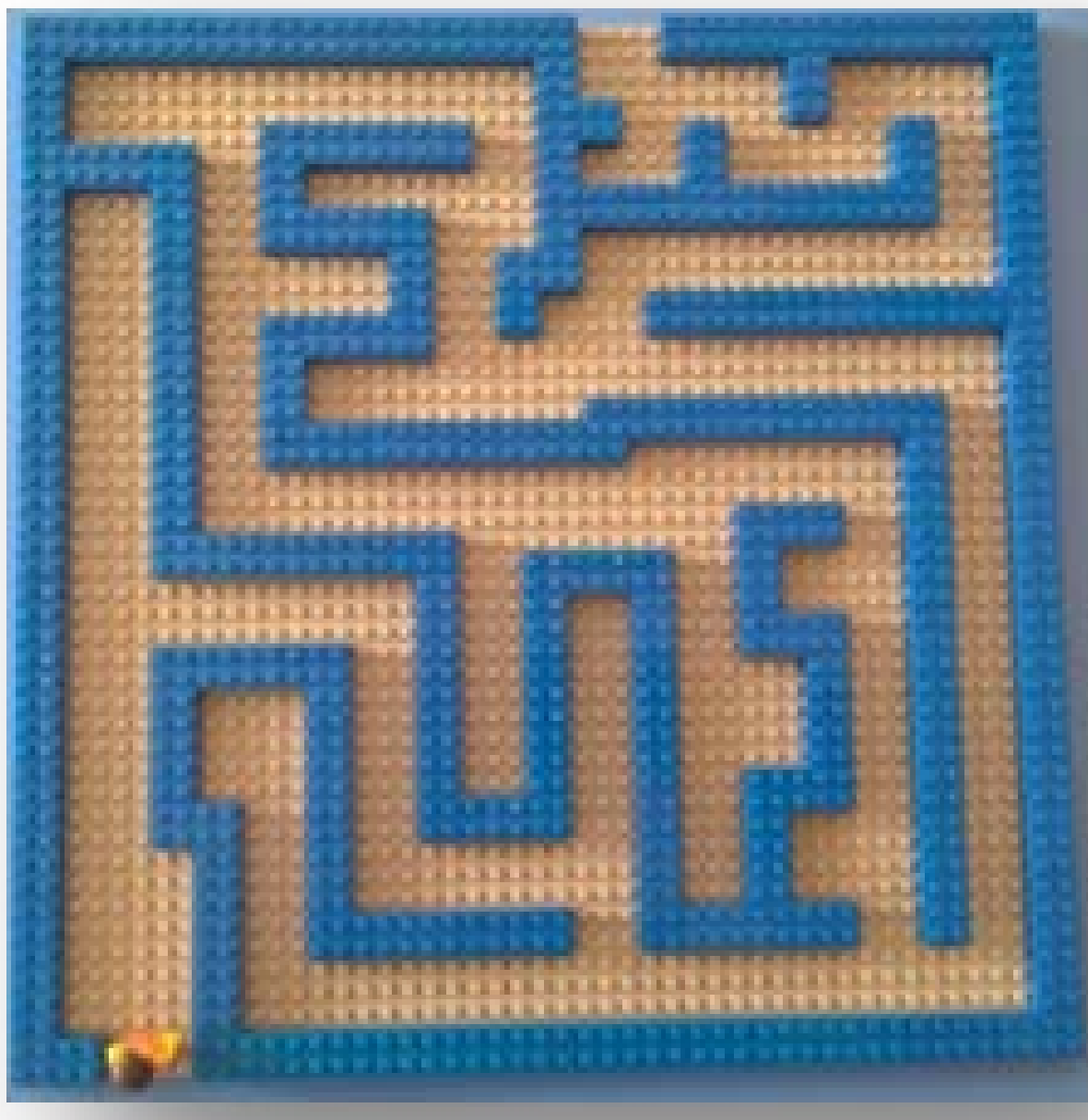
Развивающая
«Лабиринт из LEGO»
3-7 лет
РР/ПР/СКР

Цель: развитие координации, формирование пространственных представлений.

Материал игры: плата, детали конструктора LEGO DACTA.

Содержание игры: на плате выкладывается лабиринт с помощью деталей конструктора LEGO DACTA. Дошкольник может не только совершать ходы, передвигаясь по игровому полю при помощи LEGO человечка, либо катать по игровому полю шарик

Приложение:



Название технологии:
Название игры:
Возраст участников:
Образовательные области:

Развивающая
«Тетрис»
3-7 лет
РР/ПР/СКР

Цель: развивать сообразительность, логическое мышление, память, воображение, повторять увиденное на карточке. Благодаря данной игре ребенок учится ориентации в пространстве, обогащается его словарный запас, развивается усидчивость и любознательность.

Материал игры: игра представляет собой поле из клетки для яиц и разноцветные фигуры, которые отличаются по форме.

Содержание игры: данными фигурами ребенку необходимо заполнить поле, чтобы на нем не осталось свободного места.

Приложение:

