

# **Сборник дидактических игр для развития пространственных представлений детей 5-6 лет**

## **Пояснительная записка**

Сборник состоит из пяти частей и посвящен развитию у детей 5-6 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 5-6 лет.

В первой части сборника представлены дидактические игры, направленные на пространственные представления с точки отсчета «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.

Во второй части подобраны дидактические игры, направленные на пространственные представления с точки отсчета «от предмета», «от другого человека».

В третьей части представлены дидактические игры, направленные на определение словом положение того или иного предмета по отношению к другому.

В четвертой части подобраны и составлены дидактические игры, направленные на ориентировку в трехмерном пространстве, в движении (усложнение: закрытыми глазами).

В пятой части представлены дидактические игры, направленные на ориентировку на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двухмерном пространстве).

Дидактические игры составлены и апробированы с детьми 5-6 лет в дошкольной образовательной организации «Детский сад №42».

## **Дидактические игры, направленные на пространственные представления с точки отсчета «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади**

### **1. Дидактическая игра «Выставка фигур»**

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение определять свое местонахождение среди окружающих людей и предметов: «Я стою между Олей и Таней, за Мишей, позади (сзади) Кати, перед Наташей, около Юры».

Игровая задача: определять свое местонахождение среди сверстников.

Игровое правило: встать в позу и назвать, кто впереди и сзади стоит.

Игровое действие: взаимодействовать с воспитателем и сверстниками.

Содержание. Воспитатель приглашает пройти на ковёр и встать полукругом.

Воспитатель предлагает детям поиграть в выставку фигур. Затем по очереди вызывает детей, указывает, где им надо встать: «Оля подойди ко мне, Таня, встань так, чтобы Оля была сзади тебя. Миша встань перед Катей» И т. д. Вызвав 5-6 детей, воспитатель просит их встать в красивую позу и назвать, кто впереди и сзади их стоит. Далее детям предлагают повернуться налево или направо и опять назвать, кто и где от них стоит.

## **Дидактические игры, направленные на пространственные представления с точки отсчета «от предмета», «от другого человека»**

### **2. Дидактическая игра «Сыщики»**

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве; двигаться в заданном направлении, меняя его по сигналу, а также в соответствии со знаками — указателями направления движения (вперед, назад, налево, направо и т. п.).

Игровая задача: найти игрушки и вернуть их на своё место.

Игровое правило: действовать в соответствии с заданной инструкцией.

Игровое действие: взаимодействовать с игрушками.

Содержание. Воспитатель сообщает ребенку, что ночью в группе произошел переполох и все игрушки спрятались. Воспитатель предлагает ребенку поиграть в сыщика, найти игрушки по названным ориентирам, в соответствии с которыми ребенок движется к цели (т.е. к месту, где спрятана игрушка) и вернуть их на свои места.

Ребенку предлагается, например, дойти до шкафа, повернуть направо, найти дорожку, дойти до поворота, повернуться налево и там искать спрятанную игрушку.

### **3. Дидактическая игра «Там, где я встану»**

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).

Игровая задача: найти жителей Лимонного царства.

Игровое правило: действовать в соответствии с заданной инструкцией.

Игровое действие: взаимодействовать с воспитателем.

Содержание. Воспитатель сообщает детям, что из Лимонного царства сбежали фрукты и овощи и их нужно найти. На предметах в группе изображены цветные фрукты и овощи, ребенку даётся конверт с парным изображением. Воспитатель задаёт каждому инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать место, где спрятано изображение. Когда инструкция выполнена, ребенок открывает конверт и проверяет правильность выбора. Например, Маша, подойди к столу, который находится перед дверью, слева от окна. Встань за этим столом справа. Кого ты видишь? Проверь своё ответ.

## **Дидактические игры, направленные на определение словом положение того или иного предмета по отношению к другому**

### **4. Дидактическая игра «Что я загадал?»**

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).

Игровая задача: загадать предмет в группе.

Игровое правило: найти местоположение предмета.

Игровое действие: взаимодействовать друг с другом.

Содержание. Воспитатель предлагает ребенку загадать предмет, находящийся в группе. Например, часы, которые висят на стене. Вопросы необходимо задавать так, чтобы сначала искать не предмет, а место где он расположен. Другой ребенок задает вопросы, например: «Это висит на стене? Да. Это висит на дальней стене? Нет. Это висит рядом со шкафом? Да. Это часы? Да». Затем дети меняются ролями.

## **5. Дидактическая игра «Теремок»**

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение обозначать в речи взаимное расположение предметов в пространстве.

Игровая задача: назвать расположение персонажей.

Игровое правило: найти местоположение предмета.

Игровое действие: взаимодействовать с настольными фигурками персонажей из сказки «Теремок».

Содержание. Воспитатель сообщает детям, что все герои сказки «Теремок» пошли в лес и идут друг за другом, но тут у них возникает спор, кто за кем должен идти.

Воспитатель спрашивает у детей, кто за кем идет, затем переставляет настольные фигурки персонажей и сообщает, что вдруг мышка говорит: "Я хочу идти впереди.

Лисичка, иди на мое место." (Фигурки переставляются: мышка-первая, лисичка - последняя). Тут волк говорит: «Я хочу идти впереди. Мышка, иди на мое место».

(Составляется новый вариант ряда: волк - первый, он в начале ряда, мышка - в середине ряда). Воспитатель фиксирует внимание детей на новом местоположении предмета в ряду.

## **6. Дидактическая игра «Уборка в комнате»**

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение располагать изображение предметов в указанном направлении и отражать в речи их пространственное расположение.

Игровая задача: расположить предметы и мебель в комнате.

Игровое правило: расположить картинки в соответствии заданной инструкцией.

Игровое действие: взаимодействовать с картиной «комнаты».

Содержание 1. Воспитатель сообщает детям, что в группу пришли необычные картины и предлагает детям с ними поиграть, но с картин все предметы и мебель упали.

Воспитатель предлагает детям вернуть предметы на места в соответствии инструкции.

Например: в центр комнаты поставить стол, справа от него поставить стул, под столом положить коврик, на стол поставить вазу, слева поставить кровать, над кроватью повесить картину, справа от картины повесить часы. Затем, воспитатель спрашивает у каждого ребенка, куда он расположил тот или иной предмет.

Содержание 2. Воспитатель предлагает детям самостоятельно расположить предметы

на картине. Воспитатель предлагает каждому ребенку описать координаты того места в комнате или координаты того предмета, которые ему нравятся больше всего. Далее те дети, которые выбрали один и тот же предмет или место, могут объединиться и рассказать остальным, почему это место или предмет им нравится больше всего. Задача воспитателя заключается в том, чтобы дети услышали, как об одном и том же месте (пространственных его характеристиках) можно сказать по-разному. Например: «...Больше всего мне нравится то, что находится слева от полки с игрушками».

## **7. Дидактическая игра «Магазин игрушек»**

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение обозначать в речи взаимное расположение предметов в пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).

Игровая задача: правильно сформулировать запрос на «покупку».

Игровое правило: найти и назвать расположение предметов.

Игровое действие: взаимодействовать друг с другом.

Содержание 1. Воспитатель сообщает детям, что Незнайка открыл магазин игрушек и просит назвать расположение игрушек. Вначале роль продавца удобнее давать кому-либо из детей, а роль покупателя — брать на себя воспитателю. Позже «покупателем» может становиться любой из детей, и роль продавца также может брать на себя ребенок. Важно, чтобы при этом дети не только правильно формулировали «запрос на покупку», но и правильно представляли себе тот объем и вес, который эта покупка может иметь. Так, условно говоря, если покупатель просит продать ему «три штуки товара, расположенного на полке под карандашами в самой правой ее части» — т.е. три ручки, — он может унести из магазина купленные вещи в ладони. Но если он покупает, скажем, два мяча и две лошадки-качалки, то без помощи дополнительных средств (сумки, друга или папы) ребенку не справиться.

Покупатель, придя в магазин, выполнив при этом все необходимые культурные ритуалы (приветствие продавца, обращение к нему на «Вы» и т. п.), выбирает нужные ему товары, обозначая продавцу лишь четкое расположение «на витрине», где этот товар находится, и сообщает, сколько экземпляров или штук необходимого товара ему нужно, а «продавец» должен отгадать выбранный товар и назвать его. Например: «Я выбрал предмет, который находится вверху между медведем и мячом». При этом остальные дети, находящиеся на занятии, выступают в роли зрителей и соотносят «правильность» выбранного продавцом предмета.

Содержание 2. Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть полки стеллажа и ответить на вопросы: сколько полок в магазине? Что находится на нижней (средней, верхней) полке? Сколько в магазине пирамидок (больших, маленьких)? На какой полке стоят пирамидки? Сколько в магазине матрешек (больших, маленьких)? На какой полке они стоят? Сколько в магазине мячей (больших, маленьких)? На какой полке они стоят? Что стоит слева от пирамиды? Справа от пирамиды, слева от мишки, справа от куклы, слева от стакана, справа от стакана? Что стоит между маленькими и большими мячами?

## **Дидактические игры, направленные на ориентировку в трехмерном пространстве, в движении (усложнение: закрытыми глазами)**

### **8. Дидактическая игра «Пешеходы»**

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве, в процессе активного передвижения; двигаться в заданном направлении, меняя его по сигналу, а также в соответствии со знаками — указателями направления движения (вперед, назад, налево, направо и т. п.).

Игровая задача: передвигаться по правой стороне, не мешая друг другу.

Игровое правило: обмениваться «домиками».

Игровое действие: взаимодействовать со сверстниками.

Оборудование: стулья, обручи, предметы из группы.

Содержание. Воспитатель предлагает детям поиграть в пешеходов. На полу групповой комнаты изображен тротуар, по которому будут идти «пешеходы». Рядом с тротуаром, с двух концов, ограничивающих его протяженность, расположены обручи (одинаковое количество) - это «дома». Дети стоят в обручах, они изображают жителей домов.

После удачного перехода по тротуару дети, стоящие друг напротив друга, обмениваются «домами». Перед началом игры воспитатель объясняет, что пешеходы ходят по правой стороне тротуара и поэтому не мешают пешеходам, идущим им навстречу. Воспитатель побуждает ребенка обменяться «домиком» с ребенком, который стоял напротив него. Затем он вызывает двоих детей, стоящих друг против друга. Они идут по тротуару навстречу друг другу и тоже обмениваются «домиками». Затем идет следующая пара. Игра заканчивается, когда все дети обмениваются «домиками» и окажутся с противоположной стороны.

Содержание 2. Ребенку предлагается пройти «по тротуару» до конца «тротуара», затем повернуться в пол оборота, снова определить правую сторону и вернуться назад к своему «домику». Как и в предыдущем содержании игры, одновременно навстречу друг другу идут двое детей. Воспитатель предлагает детям обменяться «подарками» (т.е. любыми предметами). При встрече на обратном пути они обмениваются «подарками», возвращаются к своему «домику», передают предмет следующему ребенку, который теперь отправляется по тому же пути навстречу другому ребенку, идущему с противоположного конца «тротуара».

### **9. Дидактическая игра «Космонавты»**

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве, в процессе активного передвижения.

Игровая задача: сориентироваться в окружающей местности.

Игровое правило: быстрее всех занять место на своей «планете».

Игровое действие: взаимодействовать друг с другом.

Содержание 1. Воспитатель предлагает детям поиграть в космонавтов и сообщает, что

нужно покорить необычные планеты, но для этого нужно поделиться на команды. Воспитатель делит детей на три команды и каждой определяет цветной флажок – «планеты» (синий, красный, желтый). Воспитатель размещает в разных концах площадки флажки этих же цветов. Каждая команда строится колонной перед флагом своего цвета и отправляется в путешествие по «космосу». Когда воспитатель играет в бубен, дети начинают ходить, бегать, прыгать по площадке в разных направлениях. Когда бубен останавливается - дети бегут к своей «планете» и строятся в колонну (лицом к флагу). Воспитатель отмечает, какая команда построилась первой.

Содержание 2. Когда бубен останавливается - все дети останавливаются и закрывают глаза. Воспитатель меняет местами флажки и говорит: «На места!» Дети открывают глаза и спешат построиться в колонну против своей «планеты». Воспитатель отмечает, какая команда построилась первой.

### **10. Дидактическая игра «Сова и мышки»**

Цель: развитие пространственных представлений детей, через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве, в процессе активного передвижения; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).

Игровая задача: сориентироваться в окружающей местности и найти местонахождение своей «норки».

Игровое правило: игроки должны найти своё место, водящий – поймать игроков.

Игровое действие: взаимодействовать друг с другом.

Содержание. Воспитатель предлагает детям поиграть в сову и мышки. Выбирается водящий – «сова», остальные дети – «мышки», обручи – «норки мышат». Воспитатель задает «мышкам» местонахождение их «норок» по отношению от ребенка (слева, справа, впереди, сзади и.д.). Воспитатель побуждает детей изображать «мышат» и по команде «день» передвигаться по площадке (бегать, прыгать). «Сова» сидит «в дупле» - на веранде. По команде «ночь» - «сова» вылетает из «дупла» и начинает охотиться за «мышатами», а они должны верно найти каждый свою «норку». Спрятавшимися от «совы» считаются те «мышата», у которых «норка» была расположена в соответствии с заданием воспитателя.

### **11. Дидактическая игра «Лишнее звено»**

Цель: развитие пространственных представлений детей, через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве, в процессе активного передвижения; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).

Игровая задача: сориентироваться в окружающей местности и найти свою пару.

Игровое правило: игроки должны найти своё место, водящий – поймать другого игрока.

Игровое действие: взаимодействовать друг с другом.

Содержание. Дети становятся парами по кругу лицом к центру так, что один из пары находится впереди, а другой — сзади него. Расстояние между парами — 1—2 м. Двое водящих занимают место за кругом: один убегает, другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «лишним» и должен убежать от второго водящего. Если догоняющий коснется убегающего, то они меняются ролями. Никто не должен мешать игроку убежать от преследователя.

## **12. Дидактическая игра «Ау»**

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).

Игровая задача: сориентироваться в окружающей местности с закрытыми глазами.

Игровое правило: «потерявшейся» должен найти своих друзей.

Игровое действие: взаимодействовать друг с другом.

Содержание. Воспитатель предлагает детям отправиться в загадочный лес, но там очень темно и один из детей потерялся и ничего не видит. Воспитатель предлагает детям по считалочке выбрать «потерявшегося». Водящий закрывает глаза и выходит на середину площадки, затем поворачивают его несколько раз вокруг собственной оси. Воспитатель предлагает водящему найти своих друзей. По команде воспитателя дети разбегаются, а водящий должен поймать остальных. Дети ориентируют водящего в направлении по звуковому сигналу - «ау». Когда водящий подходит к опасному предмету, все кричат «огонь», чтобы избежать травм. Нельзя убежать далеко (желательно заранее обговорить границы участка для игры) и прятаться за какие-то предметы. Водящий должен узнать пойманного игрока не снимая повязки.

## **13. Дидактическая игра «Накорми животных»**

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).

Игровая задача: сориентироваться в окружающей местности с закрытыми глазами.

Игровое правило: покормить «животное».

Игровое действие: взаимодействовать с игрушкой.

Содержание. Воспитатель предлагает детям выбрать одного животного, которого они хотят покормить. Дети поочередно подходят с «овощами» к выбранной игрушке, чтобы «накормить» ее. Сначала дается пробный ход с открытыми глазами. Затем ребенок идет с закрытыми глазами.

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

**14. Дидактическая игра «Путешествие по морю» (приложение Б)**

Цель: развитие пространственных представлений детей, через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать 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».

Содержание. Воспитатель предлагает детям совершить путешествие по морю и сообщает, что корабль придется управлять всем вместе вручную. Воспитатель дает 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».

**15. Дидактическая игра «Графический диктант» (приложение В)**

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться на листе бумаги (справа — слева, сверху — внизу, в середине, в углу).

Игровая задача: расколдовать волшебного персонажа.

Игровое правило: следовать инструкции взрослого.

Игровое действие: взаимодействовать с заколдованным персонажем.

Содержание. Воспитатель предлагает детям расколдовать волшебного персонажа и задаёт инструкцию: «Найдите пожалуйста точку и от точки проведите 3 клетки вправо, 1 вверх, 1 вправо, 4 вниз, 7 вправо, 1 вверх, 1 влево, 8 вниз, 1 влево, 3 вверх, 5 влево, 3 вниз, 1 влево, 7 вверх, 3 влево, 3 вверх, соединить в начальной точке». Воспитатель спрашивает у детей, что у них получилось.

**16. Дидактическая игра «Веселые фигуры» (приложение Б)**

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться на листе бумаги (справа — слева, сверху — внизу, в середине, в углу).

Игровая задача: расселить геометрические фигуры.

Игровое правило: следовать инструкции взрослого.

Игровое действие: взаимодействовать с геометрическими фигурами.

Содержание. Воспитатель предлагает детям расселить геометрические фигуры на листе бумаги. Воспитатель задаёт инструкцию: «Вдоль верхней стороны листа слева

направо проведите прямую линию красным карандашом (вдоль нижней стороны – зеленым карандашом, вдоль левой – синим карандашом, вдоль правой – желтым карандашом). В верхнем левом углу нарисуйте круг красного цвета (в нижнем левом углу – квадрат синего цвета, в верхнем правом – треугольник желтого цвета, в нижнем правом – прямоугольник зеленого цвета, в середине листа – оранжевый овал)».

### **17. Дидактическая игра «Незнайка ищет дом»**

Цель: развитие пространственных представлений детей, через дидактическую игру.

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться на ограниченной плоскости (лист бумаги) и отражать в речи пространственное расположение.

Игровая задача: найти дом Незнайки.

Игровые правила: найти путь к дому в соответствии заданной инструкцией.

Игровые действия: взаимодействовать с Незнайкой.

Содержание. Воспитатель сообщает детям, что Незнайка потерялся и не может найти путь домой. Воспитатель сообщает, что адреса каждого из домов зашифрованы на схемах пути, путь к домику обозначен красной линией. Вот по ней то и нужно найти домик Незнайки, красные линии расположены в разных направлениях. Сначала воспитатель демонстрирует образец прохождения пути на своём примере. Затем просит провести красную линию по дорожке, согласно их схеме.