

Картотека игр для детей старшего дошкольного возраста на развитие пространственных представлений

«Развитие пространственных представлений у детей дошкольного возраста в процессе музыкально-игровой деятельности»

Игровой метод обучения – это метод учебного процесса с присутствием в нем игровых условий, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.

Игра «Привет»

Цель: автоматизация навыков движения: вправо-влево, вперёд-назад.

Ход игры: Участники игры встают в хоровод, взявшись за руки. После музыкального вступления, на 1 проведение музыки все идут в правую сторону, на 2 проведение – меняют направление движения в левую сторону, на 3 проведение идут к центру круга, завершая движение словом «Привет», затем на 4 проведение ритмично отступают назад, также завершая движение словом «Привет». На 5 и 6 проведение, отпустив руки партнёров, выполняют поворот вокруг себя вправо, влево.

Движения игры повторяются несколько раз, меняются только слова приветствий. Можно использовать приветствия на разных языках: английском, французском, немецком, итальянском.

Игра «Колокольчик»

Цель: закрепление навыка разнонаправленного движения в паре и понятий «право», «лево».

Ход игры: Участники игры встают врассыпную, у одной группы участников колокольчик в правой руке, у другой – в левой. На первую часть музыки идут, меняя направление движения по своему желанию, завершая движение, находят себе пару. На вторую часть музыки по очереди ритмично звенят в колокольчик: на первое проведение – тот, у кого инструмент в правой руке, на второе – тот, у кого в левой руке. Затем игра повторяется несколько раз.

Игра «Путаница»

Цель: закрепление навыка ориентации по частям тела.

Эту игру можно использовать в качестве динамической паузы.

Ход игры: Участники игры стоят в кругу или врассыпную, можно играть сидя на стуле, сдвинувшись на край для свободы в выполнении движений. Хором на любой мотив исполняется попевка с ритмичным показом называемых частей тела: плечи-колени-животик-спина, щёчки-носик-голова. Обращается внимание участников на то, что игра начинается медленно, затем повторяется с постепенным ускорением.

Игра «Найди дружочка»

Цель: закрепление понятий «право», «лево», «внутри» «снаружи» и навыка ориентации по частям тела.

Ход игры: все участники встают парами, повернувшись лицом друг к другу, образуя круг. Участники, стоящие внутри круга, всегда остаются на месте.

Участники, стоящие во внешнем кругу после выполнения движений, меняют партнёра, перемещаясь в правую сторону.

Звучит музыкальное вступление. На 1 проведение участникижимают друг другу правые руки, на 2 проведение – левые, на 3 проведение меняют партнёра. Игра повторяется с изменением движений приветствия. («здороваются» носочками правой-левой ноги, правыми-левыми мизинчиками или локтями, щёчками, плечами и т.д.).

Игра «Хлопай-покружись»

Цель: автоматизация навыка движения вправо-влево, по кругу, вокруг себя.

Ход игры: Участники стоят парами, лицом друг к другу, образуя круг. После музыкального вступления на акцентированный конец 1 проведения выполняют одновременный удар в ладоши партнёра. Группа участников, которая стоит внутри круга – остаётся всегда на месте. Остальные участники, которые образуют внешний круг на второе проведение меняют партнёра, перемещаясь в правую сторону и в конце второго проведения снова хлопают в ладоши вместе с партнёром, затем кружатся «лодочкой» один круг и, оставшись на месте, выполняют очередной хлопок в ладоши партнёра, затем меняют партнёра, перебегая к другому в правую сторону. Игра повторяется.

Игра «Птички и Кошка»

Цель: закрепление навыков разнонаправленного движения, движения вокруг себя вправо и влево.

Ход игры: Выбирается один из участников на роль Кота или Кошки. Он сидит в стороне, наблюдая за началом игры.

Остальные участники изображают птиц. Они под музыку первой части выполняют лёгкий бег «на носочках» врассыпную, в конце первой части «прячутся», приседая на корточки. На начало музыки второй части мягкой походкой, подражая кошачьим движениям, выходит участник в роли Кота или Кошки, движется между присевшими «птичками», затем уходит на место. На музыку третьей части «птички» встают и выполняют кружение во круг себя сначала вправо, затем влево, «высматривая» Кошку. Затем игра повторяется.