

Картотека дидактических игр, направленная на развитие пространственного мышления детей старшего дошкольного возраста

| Дидактическая игра | Ход игры |
|--|---|
| Цель: развивать у детей пространственные представления: вверх, вниз, справа, слева, впереди, сзади, далеко, близко | |
| Что справа (слева)? | Вариант 1. Дети сидят вдоль края ковра. По всем сторонам ковра расположен по 5-6 деталей лего-конструктора. Воспитатель просит детей вспомнить, где у них правая (левая) рука. Затем предлагает ребенку-игроку встать в центр ковра, и назвать какие детали расположены справа (слева, впереди, сзади) от него. Следующие игроки следуют тем же инструкциям, но они всегда повернуты в другом направлении по отношению к предыдущему игроку |
| | Вариант 2. Ребенок-игрок называет детали, расположенные в одном ряду и просит игрока, находящегося в центре ковра назвать с какой стороны они находятся |
| | Вариант 3. Воспитатель просит ребенка-игрока встать так, чтобы детали лего-конструктора, находящиеся на одной из сторон ковра (называет их), были справа (слева, впереди, сзади) от него |
| На плоту | Дети-игроки стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый игрок стоит на воображаемом плоту. Воспитатель задает индивидуально вопросы игрокам, при этом просит постоянно их изменить направление |
| Колокольчик | Все игроки сидят на ковре, один из них водящий, он закрывает глаза. Воспитатель или ребенок (ведущий) отходит в какую-нибудь сторону и звонит в колокольчик. Водящий должен назвать, откуда слышен звон. Если называет верно, становится ведущим |
| Магазин | Игроки сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинаковый набор картинок и карточка, имитирующая полку магазина. Один игрок выкладывает картинки на карточке и называет мест расположения каждой из них. Другой игрок должен воспроизвести все в точности по инструкции. Убрав ширму, игроки сравнивают обе полки магазина |
| Цель: развивать умения детей занимать определенное пространственное положение по заданному условию: от себя, от предмета | |
| Отгадай, где? | Воспитатель предлагает игрокам встать в круг на ковре и посмотреть, какие предметы или кто из игроков находится справа (слева, сзади, впереди) них. За каждый правильный ответ игрок получает фишку. В конце игры подсчитывается число фишек у каждого игрока |
| Корабли | Все игроки находятся вдоль одной стороны ковра, на котором лежат квадраты (острова в море) на одинаковом расстоянии друг от друга. На каждом «острове» кто-то живет. Каждый игрок по очереди становится «кораблем». Игрок выбирает к какому жителю «острова» он поплывет, а воспитатель дает ему ориентиры, указывая место отправки |
| Где я саду? | Игроки собираются на ковре. На столах лежат перевернутые карточки с именами игроков. Воспитатель дает каждому инструкцию, по которой игрок должен придти на свое место, а карточки дают возможность проверить правильность выбора |
| Давай | Игроки стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. |

| | |
|---|--|
| меняться! | Воспитатель дает инструкции по передвижению в пространстве какому-то игроку для нахождения определенного места в пространстве, по заданным ориентирам |
| Цель: развивать умения детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому | |
| Что изменилось? | Перед детьми на столе в несколько рядов расположены детали конструктора. Воспитатель или ребенок (ведущий) предлагает игрокам посмотреть и запомнить расположение деталей, затем закрыть всем глаза. Вариант 1. Ведущий убирает какую-либо деталь и просит назвать ее место |
| | Вариант 2. Ведущий меняет местами две детали и просит назвать то место, где они были первоначально |
| Новоселье | В игре используются настенные полки для игрушек или игрушечный многоуровневый домик. Каждый игрок должен заселить домик по заданной инструкции |
| Цель: развивать умения детей ориентироваться в движении | |
| Куда пойдешь и что найдешь? | Все игроки рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один садится в центре, лицом ко всем игрокам. Воспитатель или ребенок (ведущий) прячет игрушку. Затем дает инструкции центральному игроку, чтобы он смог ее отыскать |
| Найди магнит | Перед игроками на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из игроков загадывает, какой магнит будет искать с закрытыми (завязанными) глазами. Игрок по очереди ищет свой магнит, а остальные дают ему подсказки |
| Синхронное плавание | Игроки стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель или ребенок (ведущий) дает инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем игрокам, иногда изменяя направление, относительно друг от друга |
| Новая походка | Игроки договариваются между собой, что будут ходить не как все люди, а по особенному |
| Цель: развивать умения детей ориентироваться в двухмерном пространстве | |
| Назови соседей | На листе бумаги хаотично расположены различные предметы. Вариант 1. Воспитатель просит игроков найти изображение какого-либо предмета и определить: что изображено справа (слева) от него; что изображено под ним; что находится сверху справа (слева) от заданного предмета |
| | Вариант 2. Воспитатель просит назвать или показать предмет, который находится: в правом верхнем углу; вдоль нижней стороны листа; в центре листа |
| Лабиринт Гарри Потера | Воспитатель раздает каждому игроку лист, на котором изображен лабиринт и стрелкой указано начало пути. Игрокам предлагается найти дорогу к «Кубку Огня», для этого нужно выполнить инструкции |
| Украсть новогоднюю елку | Вариант 1. У каждого игрока на листе изображена новогодняя елка, игрушечные шары на ней белые. Игроки закрашивают шары по инструкции воспитателя Вариант 2. У каждого игрока заготовка новогодней елки из бумаги и вырезанные из бумаги геометрические фигуры разных цветов и размеров. Игроки по очереди называют ориентиры и приклеивают фигуры на елку |