

Обозначить направления графически; выполнить раскладку картинок, фигур, буквенно-цифрового материала в соответствии со словесной инструкцией

Умные клеточки

Заячьи дорожки

Педагог начинает игру с рассказа: «Однажды спешила мама-зайчиха домой, да вот беда – по пятам за ней гнался серый волк. Вот и пришлось ей свои следы путать. Несмотря на то, что следы на снегу были хорошо видны, не смог волк их распутать, и она благополучно добралась до своего жилища. Давайте теперь мы с вами попробуем распутать эти следы».

Детям предлагается под диктовку педагога зарисовывать (выкладывать с помощью палочек) направление движения зайчихи (вперёд, назад, вправо, влево). По предварительной договорённости прыжок может быть обозначен либо отрезком длиной в одну клетку, либо одной счётной палочкой. Поощряется тот игрок, который наиболее точно воспроизвёл, например, следующие движения зайчихи:

- Прыжок вперёд,
- Два прыжка влево,
- Три прыжка назад,
- Два прыжка вправо,
- Один прыжок вперёд,
- Пять прыжков влево.

Пространственный диктант

Детям предлагается на листе бумаги в соответствии с заданиями педагога выполнить раскладку геометрических фигур. После того как диктант будет завершён, правильность раскладки контролируется с помощью образца, который готовится заранее, либо с помощью пошагового повторения текста инструкции.

Определение пространственных отношений предметов между собой; преобразование в расположении предметов относительно друг друга; выполнить рисунок (конструктивную поделку) по словесной инструкции или наглядно представленному образцу; употребление предлогов

Перестановки

В этом игровом задании ведущий предлагает выполнить ряд перестановок хорошо знакомых предметов, каждый раз поощряя тех детей, которыми первыми правильно их произведут. Например:

- Расположить на столе карандаш около тетради;
- Между тетрадью и карандашом положить ручку;
- Положить карандаш на тетрадь;
- Положить ручку и карандаш под тетрадь и т.д.

Рисование по словесному описанию

Детям предлагается выполнить, например, следующие изображения:

1. Клумбу, на левой стороне которой растут голубые цветы, а на правой – жёлтые;
2. Блюдо, в центре которого лежат огурцы, а вокруг – помидоры;
3. Книжную полку, на которой справа стоят книги в красном переплёте, слева – в синем, а в центре – в зелёном;
4. домик лесника, справа от которого располагаются три ели, а слева – две берёзки и т.д.

Строители

Для игры потребуется какой-либо строительный конструктор. Игровая задача – сделать точную копию постройки, выполненной ведущим. Вариант игры – образец предлагается в виде чертежа.

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 17 «Ладушки»

Развитие пространственной ориентации, оптико - пространственного анализа и синтеза



Материал подготовлен:
педагогом-психологом Охременко А.А.

Подробный анализ объектов (предметов, геометрических фигур разного размера, формы или их изображений) и вычленение главных, существенных признаков, которые отличают один объект от другого или делают их сходными.

Чем похожи?

Четвёртый лишний

Разложи по группам

Дополни фрагмент

В этой игре ведущий раздаёт детям геометрические фигуры разного размера и формы – фрагменты будущих изображений. Игровое задание – придумать как можно больше вариантов дополнения фигур до целого изображения.

Выделение заданных форм в окружающих предметах или демонстрируемых рисунках. Моделирование геометрических форм.

- Рассмотрите рисунок. Сколько и каких геометрических фигур его составляют?
- Составление фигур-головоломок.
(колумбово яйцо, логические квадраты, танграм)

Конструирование фигур из счётных палочек

Взрослый предлагает детям за определённое время выполнить следующие задания:

- Составить 2 равных треугольника из 5 палочек;
- Составить 2 равных квадрата из 7 палочек;
- Составить 3 равных квадрата из 10 палочек;
- Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника;

- Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника;
 - Из 10 палочек составить 2 квадрата-большой и маленький;
 - Из 9 палочек составить 5 треугольников
- Преобразование фигуры, буквы, цифры**

Выложи фигуру из палочек

Кто быстрее и точнее?

Ведущий предлагает игрокам выложить из палочек какую-либо букву, например А. убедившись, что все дети выполнили задание правильно, он просит их подумать и выполнить следующие преобразования:

- Не меняя числа палочек, сконструировать новую букву;
- Не меняя числа палочек сконструировать ещё одну новую букву;
- Убрать одну палочку и выложить новую букву;
- Добавить 2 палочки и сконструировать новую букву и т.д.

Уточнить схему собственного тела, указать местоположение предметов в пространстве относительно себя

Пожалуйста

Ведущий предлагает участникам игры внимательно слушать его задания и выполнять их, но только в том случае, если его обращение будет начинаться со слова «Пожалуйста».

Выигрывает тот, кто не допустит в течение всей игры ни одной ошибки (или допустит их меньше, чем остальные игроки):

- Пожалуйста, вытяните в сторону правую руку;
- Поверните голову влево;
- Пожалуйста, поверните голову вправо;

- Наклоните голову к левому плечу;
- Повернитесь налево;
- Пожалуйста, повернитесь направо и т.д.

Что справа, что слева?

Ведущий предлагает детям выполнить игровую задачу – назвать по очереди как можно больше число предметов, находящихся сначала справа, а затем - слева от участников игры. Выигрывает тот, кто назовёт наибольшее число предметов, либо тот, кто последним назовёт предмет, расположенный справа(слева) от игроков.

Ориентировка по памяти

Перед началом игры ведущий предлагает детям внимательно осмотреть помещение, в котором они находятся. Затем по очереди завязывает глаза и произвольно называет несколько предметов окружающей обстановки.

Задача игрока – по памяти назвать, где находится тот или иной предмет относительно его (впереди, сзади, сверху, снизу, слева, справа). Если ответ правильный – все аплодируют.

Определить сторонность объектов, находящихся напротив; определить линейную последовательность предметного ряда, находящегося напротив

Покажи у товарища

В эту игру можно играть парами. Одному из них даётся ряд заданий, например показать у расположившегося напротив него товарища левую бровь, правое ухо, правую щёку, левое плечо и т.д. Затем дети меняются ролями. После того как определится лучший игрок в каждой паре. Они могут продолжить соревнование друг с другом.

Кто первый? Кто последний?

В этой игре взрослый предлагает 4-5 детям выстроиться в шеренгу. Другие дети

располагаются напротив. Ведущий предлагает детям совершить ряд самостоятельных перестроений, для того, чтобы остальные игроки при очередном перестроении назвали первого, последнего ребёнка в шеренге.