

Картотека дидактических игр, направленных на формирование пространственно- временных представлений для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет)

*Составитель: педагог-психолог
Махновская Виктория Андреевна*

| Игры по формированию пространственных представлений | |
|--|---|
| <p>Вверху – внизу. Кто выше? Ребенок выходит к столу и вытягивает фигурку. 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».</p> | <p>Разговор по телефону. Вооружившись палочкой и проводя ею по проводам, нужно узнать, кому звонит по телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк. Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».</p> |
| <p>Где чей домик? Взрослый является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно также изменять.</p> | <p>"Разноцветное путешествие" 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.).</p> |
| <p>"Бабочка" Ребенку предлагается поле с буквами. В центре поля бабочка. Ребенку говорится: Бабочка очень любит кушать сладкий нектар, перелетая с цветочка на цветочек. Сегодня бабочка пригласила тебя поиграть. На ее любимой полянке растут не обычные цветы. На каждом из них буква. Если ты будешь следить за ее полетом и вместе с ней собирать с цветов буквы, то узнаешь, какое слово она загадала. Далее педагог задает направление движения бабочки, а ребенок собирает с цветов буквы, выкладывает их на столе и читает получившееся слово. Затем педагог меняется ролями с ребенком. Теперь ребенок задает направление движения, а педагог выполняет это задание. Буквы можно менять</p> | <p>ДОЙДИ ДО ФЛАЖКА. На песке или на асфальте, линолеуме чертится большой квадрат, который делится на 16 маленьких. В один из них ставится флажок. Ребенок начинает игру с «дома» - заштрихованного квадрата. Воспитатель направляет движение ребенка к флажку, например направо на один квадрат, налево через два квадрата, вперед в следующий квадрат, назад в соседний квадрат и т. д. (Всего 6-8 ходов.) Кто не ошибется и дойдет до флажка, забирает его к себе. Ставится другой флажок, и игра повторяется. Игру можно проводить на улице. Участвуют четверо-шестеро ребят.</p> |

| | |
|--|--|
| в зависимости от загаданного слова. | |
| <p>"Волшебный сундучок" Ребенку предлагается обследовать, рассмотреть несколько предметов или игрушек. Затем ребенок закрывает глаза, а педагог раскладывает эти игрушки на 2 полочки сундучка. Ребенок вставляет руки "рукава" и, обследуя те же предметы уже внутри сундучка, рассказывает где они находятся.</p> | <p>ГДЕ СИДЕЛ ВОРОБЕЙ? Воробей летает по полянке; когда он садится, дети определяют его пространственное положение: «Воробей сел слева, на веточке, внизу, под кустиком, справа, у цветка, сзади, за дерево и т. д.». Примечание. Воробьев может быть несколько, и дети уточняют, где сидит каждый из них.</p> |
| <p>НА ЗАРЯДКУ СТАНОВИСЬ! Дети одного ряда строятся в колонну и выполняют команду: «Коля встанет перед Игорем»; «Женя за Леной»; «Коля между Васей и Светой»; «Ира самая последняя, а Володя рядом» и т. д. Дети во время перестроения выполняют движения по заданию: «Мальчик рядом с Олей сделает шаг назад»; «Тот, кто стоит слева от Вити, хлопнет в ладоши» и т. д. Дети остальных рядов проверяют правильность выполнения команды. Если кто-то ошибся, поднимают руку и поправляют. Кто ни разу не ошибся, получает звездочку.</p> | <p>Игра «Где я сяду». Эту игру рационально проводить перед занятием, чтобы рассадить детей на определённые места. Все дети собираются на ковре. На столах лежат перевернутые карточки (это может быть личный бэйдж ребёнка, парная картинка и т. п.). Воспитатель даёт каждому инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать своё место, а карточка даст возможность самому проверить правильность выбора. Например, Марина, подойди к столу, который находится перед дверью, слева от окна. Сядь за этим столом справа. Миша, подойди к столу, который стоит между столом воспитателя и шкафом, лицом к окну, сядь слева, и т. д.</p> |
| <p>Игра «Отгадай – где...». Воспитатель предлагает детям встать в кружок на ковре и посмотреть, какие предметы или кто из детей находится слева, справа, сзади, впереди них. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. В конце игры подсчитывается количество полученных очков-фишек у каждого ребёнка.</p> | <p>Игра «На плоту». Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Воспитатель задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например, Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т. д.</p> |
| Игры по формированию временных представлений | |
| <p>«Расскажи про свой узор» У каждого ребенка картинка (коврик с узором). Дети должны рассказать, как расположены элементы узора: в правом верхнем углу - круг, в левом верхнем углу – квадрат. В левом нижнем углу - овал, в правом нижнем углу - прямоугольник, в середине - круг. Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине большой круг - от него отходят лучи, в каждом углу цветы.</p> | <p>«Вчера, сегодня, завтра» По углам игровой комнаты мелом рисуют три домика. Это «вчера», «сегодня», «завтра». В каждом домике по одной плоской модели, отражающей конкретное временное понятие. Дети, идут по кругу, читают при этом четверостишие из знакомого стихотворения. По окончании останавливаются, а воспитатель громко говорит: «Да, да, да, это было ... вчера!» Дети бегут к домику под названием «вчера». Затем возвращаются в</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Вверху и внизу-волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д.</p> | <p>круг, игра продолжается.</p> |
| <p>«Встань на место» В. по очереди вызывает детей, указывает, где им надо встать: «Сережа подойди ко мне, Коля, встань так, чтобы Сережа был сзади тебя. Вера встань перед Ирой» И т. д. Вызвав 5-6 детей, воспитатель просит их назвать, кто впереди и сзади их стоит. Далее детям предлагают повернуться налево или направо и опять назвать, кто и где от них стоит.</p> | <p>«Части суток» В. чертит на полу 4 больших домика, каждый из которых соответствует одной части суток. Позади каждого домика закрепляется соответствующая картинка. Дети выстраиваются в шеренгу лицом к домикам. Воспитатель читает соответствующий отрывок, из какого - либо стихотворения, а затем подает сигнал, Отрывок должен характеризовать часть суток, тогда игра будет проходить занимательнее и интереснее.</p> |
| <p>«Где фигура» В. объясняет задание: «Сегодня мы будем учиться запоминать, где какая фигура находится. Для этого их нужно назвать по порядку: сначала фигуру, расположенную в центре (посередине), затем вверху, внизу, слева, справа». Вызывает 1 ребенка. Он по порядку показывает и называет фигуры, место их расположения. Другому ребенку показывает. Другому ребенку предлагают разложить фигуры, как он хочет, назвать их место расположения. Затем ребенок становится спиной к фланелеграфу, а воспитатель меняет фигуры, расположенные слева и справа. Ребенок поворачивается и отгадывает, что изменилось. Затем все дети называют фигуры и закрывают глаза. Педагог меняет местами фигуры. Открыв глаза, дети угадывают, что изменилось.</p> | <p>«Про вчерашний день» Жил-был мальчик по имени Сережа. На столе у него стояли часы-будильник, на стене висел толстый и очень важный отрывной календарь. Часы вечно куда-то спешили, стрелки никогда не стояли на месте и всегда приговаривали: «Тик-так, тик-так - береги время, упустишь - не догонишь». Молчаливый календарь свысока поглядывал на часы-будильники, ведь он показывал не часы и минуты, а дни. Но однажды - и календарь не выдержал и заговорил: -Эх, Сережа, Сережа! Уже второе ноября, воскресенье, уже подходят к концу эти сутки, а ты еще уроки не сделал. ... -Так-так, - сказали часы. - Подходят к концу вечер, а ты все бегаешь и бегаешь. Время летит, его не догонишь, его упустил. Сережа только отмахнулся от надоедливых часов и толстого календаря. Делать уроки Сережа стал тогда, когда за окном наступила темнота. Ничего не видно. Глаза слипаются. Буквы по страницам бегают, как черные муравьи. Положил Сережа голову на стол, а часы ему говорят: -Тик-так, тик-так. Сколько часов потерял, прогулял. Посмотри на календарь, скоро воскресенье уйдет, и ты его больше никогда не вернешь. Посмотрел Сережа на календарь, а на листке уже не второе число, а третье, и не воскресенье, а понедельник. -Целые сутки потерял, - говорит календарь, целый день. -Не беда. Что потеряно, то найти можно, - отвечает Сережа. -А вот пойдешь, поищи вчерашний день, посмотрим, найдешь ты его или нет. -И попробую, - ответил Сережа. Только он это сказал, как что-то его подняло, закружило, и оказался он на улице. Осмотрелся Сережа и видит - подъемный кран тащит кверху стену с дверью и окнами, новый дом растет все выше и выше, и строители поднимаются все выше и выше. Работа у них так и спорится. Ни на что не обращают внимание рабочие, спешат дом построить для других людей. Закинул Сережа голову и как закричит: -Дяденьки, видать ли вам сверху, куда вчерашний день ушел? -Вчерашний день? - спрашивают строители. - А зачем тебе вчерашний день? -Уроки сделать не успел. - Ответил Сережа.</p> |
| <p>«День и ночь» Посередине площадки чертят две параллельные линии на расстоянии 1-1,5 м. обе стороны от них - линии домов. Играющих делят на две команды. Их ставят у своих линий и поворачивают лицом к домам. Определяется название команд «день» и «ночь». Воспитатель стоит у средней линии. Он ведущий. По его команде «День!» или «Ночь!»- игроки названной команды убегают в дом, а противники их догоняют. Осаленных пересчитывают и отпускают. Команды снова выстраиваются у средних линий, а В. подает сигнал.</p> | |

| | |
|--|--|
| <p>Д/и «Что сначала, что потом?» (разложи картинки по порядку) - Какая часть суток наступает после утра, перед вечером, после ночи? - «Назови соседей утра, дня, ночи»</p> | <p>-Плохо твое дело, - говорят строители. Мы вчерашний день еще вчера обогнали, а завтрашний сегодня обгоняем. «Вот чудеса,, - думает Сережа. - Как можно завтрашний день обогнать, если он еще не пришел?» И вдруг видит - мама идет. -Мама, где бы мне вчерашний день найти? Понимаешь, я его как-то нечаянно потерял. Только ты не беспокойся, мамочка, я его обязательно найду. -Вряд ли ты его найдешь, - ответила мама. Вчерашнего дня уже нет, а есть от него только след в делах человека. И вдруг прямо на земле развернулся ковер с красными цветами. -Вот наш вчерашний день, - говорит мама. Этот ковер мы вчера на фабрике соткали. Далее В. проводит беседу о том, почему Сережа потерял вчерашний день, и как нужно беречь время.</p> |
| <p>«Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет» Педагог объясняет задание: «Будем учиться идти в нужном направлении и считать шаги. Поиграем в игру «Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет». Я заранее спрятала игрушки. Сейчас буду вызывать вас по одному и говорить в каком направлении надо идти и сколько шагов сделать, чтобы найти игрушку. Если вы будете точно выполнять мою команду, то придете правильно». Педагог вызывает ребенка и предлагает: «Сделай 6 шагов вперед, поверни налево, сделай 4 шага и найди игрушку». Одному ребенку можно поручить назвать игрушку и описать ее форму, всем детям - назвать предмет такой же формы (задание делят по частям), вызывают 5-6 детей.</p> | <p>«Найди игрушку» «Ночью, когда в группе никого не было, - говорит воспитатель, - к нам прилетел Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме он написал, как их можно найти». Распечатывает конверт и читает: «Надо встать перед столом, пойти прямо и т. д. »</p> <hr/> <p>Д/у: - день перед пятницей – это...; - после среды наступает ...; - перед каким днем бывает вторник...; Если сегодня среда, то какой день недели будет завтра, послезавтра... и т.д.; «Назови месяцы по порядку» - какой месяц является первым месяцем зимы/осени, лета, весны? - какой месяц является последним месяцем зимы/осени, лета, весны?</p> |

Список используемой литературы:

1. Ананьев Б.Г., Рыбалко Е.Ф. Особенности восприятия пространства у детей. - М., 2004.
2. Веракса Н. Формирование единых временно-пространственных представлений. // Дошкольное воспитание. 1976. №5. С. 46-48
3. Волчкова В.Н., Степанова Н.В. Конспекты занятий в старшей группе детского сада. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. - М.: ТЦ «Учитель», 2007.
4. Ковалец И.В. Формирование у дошкольников пространственных представлений. – М.: ВЛАДОС, 2014.
5. Мусейбова Т.А. Дидактические игры в системе обучения детей пространственным ориентировкам. // IV-VI. -СПб., 1994.
6. Шорыгина Т.А. Учимся ориентироваться в пространстве: Материалы для развития пространственного восприятия у дошкольников. — М.: ТЦ Сфера, 2004. — 80 с