

Материал подготовила инструктор
по физической культуре
Прокопенко Ирина Владимировна



Консультация для воспитателей на тему:

«Формирование пространственной ориентировки у дошкольников через подвижные игры»

В дошкольной педагогике на всех этапах ее развития проблема формирования пространственных представлений занимает одно из центральных мест. Ориентировка в пространстве имеет универсальное значение для всех сторон деятельности человека, охватывая различные стороны его взаимодействия с действительностью, и представляет собой важнейшее свойство человеческой психики. Ребенок с ранних лет сталкивается с необходимостью ориентироваться в пространстве. Поэтому развитие у дошкольников адекватных способов пространственного восприятия, полноценных пространственных представлений и прочих навыков ориентировки в пространстве: эта задача выступает как необходимый элемент подготовки ребенка к школе, являющейся в свою очередь одной из важнейших задач дошкольного воспитания.

С развитием пространственной ориентировки непрерывно связаны: развитие мышления, воображения, развитие речи и т. д. С появлением у ребёнка в словаре пространственных слов: вперёд, назад, вправо, близко, влево, далеко, наблюдаются существенные изменения в восприятии пространства у дошкольников, обозначающих место, расположение. Ребенок легче ориентируется в направлении и полнее включает пространственные признаки в отражаемую им картину мира, тем лучше, чем точнее слова определяют направление.

Подвижные игры являются ценным средством развития пространственных представлений, так как вся деятельность ребенка в игре требует ориентировки в пространстве: бежать в определенном направлении (вперед, назад, в сторону), прыгнуть повыше, бросить мяч подальше, найти свое место или ориентир и т.д. Мы используем: наглядные ориентиры (флажки, модули, стулья, скамейки, мячи и т.д.) которые способствуют уточнению у детей пространственной оценки расстояний и направлений. Они облегчают перемещение ребенка по залу,

площадке. При объяснении двигательного задания в игре важно не только указывать, но и правильно словесно обозначать точное название направлений.

Игры для развития пространственной ориентировки.

"Контролер"

Цель: закреплять навыки ориентировки в пространстве в процессе соотнесения

детьми парнопротивоположных направлений собственного тела с направлениями стоящего напротив человека.

Оборудование: билеты красного и зеленого цвета, обручи

Содержание: ребенок (контролер) располагается перед другими участниками игры - пассажирами, у которых есть билеты красного и зеленого цвета. Сзади "контролера" с правой и левой стороны кладутся обручи, обозначающие автобусы. "Пассажиры" с красными билетами направляются "контролером" в левый автобус, а с зелеными - в правый.

"Прятки"

Цель: развитие внимания, быстроты реакции, умения ориентироваться в открытом пространстве.

Содержание: Все играющие делятся на две команды, которые возглавляют капитаны. По жребию определяют, кто будет прятаться, а кто - разыскивать. Для игры устанавливают место (дерево, стену, дверь и т. п.) - "город", куда должны прибежать игроки. Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места для укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Капитан ходит, все время выкрикивая: "Мы находимся... (называет местонахождение)!". Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать "город". Если те, кто ищет, заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в "город". Команда, прибежавшая в "город" раньше другой, получает очко. Команда, которая прячется, может подбежать и завоевать "город" еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.

"Бег к реке"

Цель: развитие быстроты, умения ориентироваться в открытом пространстве, укрепление мышц тела.

Оборудование: мел, камни.

Содержание: Чертим линию, которая обозначает берег и прямоугольник, обозначающий реку. В "реку" кладутся камни. Вдоль "берега" выстраиваются игроки. По сигналу водящего игроки бегут к "реке", достают "со дна" камень и,

бегом возвращаясь назад, отдают камень водящему. Игра носит **соревновательный характер.**

"Всадник"

Цель: развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве, согласованности в движениях.

Содержание: Играющие распределяются по парам: один - "конь", другой - "наездник". Игрок-"конь" вытягивает руки назад-вниз, игрок-"наездник" берет его за руки. По команде в таком положении пары должны добежать до финиша. Победитель пары затем соревнуется с победителем другой пары.

"Вратарь"

Цель: закрепление навыков ориентировки ребенка относительно себя, развитие быстроты реакции, точности движения.

Оборудование: мяч

Содержание: Взрослый бросает мяч ребенку, одновременно предупреждая ребенка, куда должен лететь мяч. Ребенок должен сделать вратарское движение в заданном направлении.

Ребенок: Вратарем зовусь не зря: Мяч всегда поймаю я.

Воспитатель: Раз, два, три - Справа (слева, прямо) мяч, смотри!

"Найди игрушки"

Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

Содержание: Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать "подсказки" (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

"Разведчик"

Цель: закреплять умение детей ориентироваться в пространстве детского сада в процессе передвижения, учить составлять маршрут своего пути, развивать память.

Оборудование: лист бумаги, карандаш

Содержание: Ребенку дается инструкция: "Ты - разведчик. Тебе нужно дойти до секретного объекта (кабинета медсестры, логопеда, психолога, кухни),

запомнить свой путь и все что ты увидишь по пути, и вернуться обратно в штаб (группу)". Возвращаясь в группу, ребенок рассказывает где он шел (поднимался или спускался по лестнице, шел по коридору), какие объекты встречались на его пути, что находилось справа от него, слева от него. В последующем ребенок с моей помощью рисует маршрут своего пути.

"Скок-перескок"

Цель: развитие внимательности, умения ориентироваться, укрепление мускулатуры ног.

Оборудование: мел

Содержание: На игровой площадке чертят круг диаметром 15- 25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30- 35 см для каждого участника игры. В центре большого круга стоит водящий. Водящий говорит: "Перескок!". После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

«Давай меняться». Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве кому-то одному из детей для нахождения определённого места в пространстве по заданным ориентирам. Например, Саша, встань так, чтобы справа от тебя была стена, а перед тобой была Полина. Если Саша отыскал место верно, то ребёнок, стоящий на этом месте, встаёт на Сашино место.

«Куда пойдёшь и что найдёшь?». Перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

«Найди магнит». Перед детьми на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из них загадывает, – какой магнит он будет искать с закрытыми (завязанными) глазами. Дети по очереди выходят к доске, чтобы найти «свой» магнит, при этом остальные дети дают подсказки, где искать. Например, выше, выше, ещё выше, левее, чуть-чуть вниз.

«Синхронное плавание». Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем детям, иногда изменяя их направление относительно друг друга. Например, все сделали шаг вперёд, шаг вправо, два шага влево, повернулись вправо, сделали шаг назад и т. д.

«Новая походка». Эту игру можно проводить с 1-2 детьми на прогулке. Мы договариваемся, что мы сейчас походим не как все люди, а по особенному. Например, два шага вперёд, один шаг вправо, или шаг назад, два шага вперёд. При усложнении игры ребёнок должен не только контролировать свою «походку», но и повернуть корпус так, чтобы прийти к определённой цели.

«Угадай, кого загадали?». Ребенок садится в центре, игрушки размещаются вокруг. Педагог загадывает одну игрушку, ребенку предлагает угадать какую. Адрес загаданной игрушки, например, такой: она сидит сбоку от тебя (или перед тобой, или за тобой). Он должен назвать игрушку, находящуюся в указанном месте. Затем педагог предлагает поменяться местами. Теперь загадывать адрес игрушки будет ребенок. В дальнейшем можно ввести дополнительные различия: справа и слева.

«Мячик прыгает по мне — по груди и по спине».

Цель: упражнять в ориентировке на самом себе и в пространстве (справа — слева, впереди — сзади), закреплять в употреблении предлогов.

Оборудование: мячи, сшитые из ткани, теннисные мячи.

Ход игры: Дети выполняют движения по заданию воспитателя. Воспитатель: «В правую руку свой мячик возьми, Над головою его подними, И перед грудью его поддержи. К левой ступне не спеша положи. За спину спрячь и затылка коснись. Руку смени и другим улыбнись. Правого плечика мячик коснется, И ненадолго за спину вернется. С голени правой да к левой ступне, Да на живот — не запутаться б мне».

«Непослушный мяч».

Цель: закрепление ориентирования ребёнка в правой и левой сторонах собственного тела, закрепление употребления предлогов.

Ход игры: Ребёнок выполняет движения, дрессирует мяч, по команде взрослого.

Возьми мяч в левую руку, коснись мячом правого плеча, подними мяч над головой, спрячь мяч за спину, постучи мячом по правой коленке, положи в правую руку и т. д.

Можно проводить в стихотворной форме:

В левую руку мячик возьми,
К правой коленке его приложи,
Над головою теперь подними,
Левого ушка мячом ты коснись,
Громко вздохни и мне улыбнись.
В правую руку мячик возьми,
Теперь перед грудью его поддержи,
Правую щёчку мячом ты погладь,

За спину спрячь и пониже присядь.

Игра «Вправо, влево прокати, только мяч не упусти».

Цель: упражнять в ориентировке в правую и левую стороны, при передвижении предмета в указанном направлении, развивать ручную моторику.

Оборудование: маленькие мячи или шарики.

Ход игры: Дети садятся вокруг стола. Мяч прокатывается от одного ребенка к другому ребёнку. Воспитатель даёт задание: «Саша, кати мяч влево (к Диме). Кати мяч вправо (к Оле). Куда надо катить мяч, чтобы он попал к Лене?» Важно удерживать мяч на столе.

Игра «Попади в ворота».

Цель: закрепление умения ориентирования (справа — слева, впереди — сзади, прямо), развитие моторики.

Оборудование: мячи малой или средней величины, ворота, сделанные из деталей конструктора или кубиков.

Ход игры. По заданию воспитателя дети прокатывают мяч в ворота, которые расположены в разных направлениях (прямо, слева, справа, сзади ребенка).

«Справа, слева, впереди в обруч точно попади».

Цель: закрепление умения ориентирования в пространстве (справа, слева), развитие моторики, ловкости, внимания памяти, закрепление навыков счета.

Оборудование: небольшие обручи двух цветов, мячи.

Ход игры. Ребенок с мячом становится между двумя обручами разного цвета, лежащими на полу. Воспитатель предлагает ребенку следующие задания: • Какой обруч находится слева (справа)? • Стукни три раза мячом в правый обруч. • Стукни четыре раза мячом в левый обруч. • Стукни мячом два раза перед собой и четыре раза в правый обруч. • Стукни мячом три раза в левый обруч и четыре раза перед собой

«Повар и котята».

Задачи: развитие пространственных представлений, упражнение детей в различных видах ходьбы или бега, развитие быстроты реакции, сноровки.

Оборудование: поварской колпак

Описание: по считалке назначается повар, охраняющий лежащие в обруче предметы – «сосиски». Повар ходит внутри обруча, шнура – «кухни», остальные – котята ходят по кругу, выполняя разные виды ходьбы, бега, говоря следующие слова:

«Плачут киски в коридоре,

У котят большое горе:

Хитрый повар бедным кискам

Не дает схватить сосиски».

Правила: После последнего слова «котят» необходимо вбежать на «кухню», пытаясь поймать сосиску. Повару нужно запятнать котят. Запятнанные дети выходят из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара. Выигравший котенок становится поваром.

Запрещается раньше времени вбегать в круг. Повару запрещается хватать котят, только пятнать, ему запрещается выходить за границы круга. Не разрешено брать одновременно два и более предмета.

«Кто быстрее».

Задачи: развитие пространственных представлений, развитие представления детей о пространственных отношениях между предметами («в», «на», «под», «перед», «за», «справа», «слева», «между»).

Оборудование: комплект карточек-схем.

Ход игры: между ребятами избираются два игрока. На дистанции нескольких метров от детей устанавливаются две корзины. Около каждой корзины кладутся мячи и карточка-схема. Перед началом игры обговаривается вопрос, кто к какой корзине будет двигаться (кто к правой, а кто к левой). По команде «Один, два, три, беги!» дети должны достичь каждый свою собственную корзину и расположить мяч по отношению к корзине аналогичным способом, как это показано на карточке-схеме. После выполнения задания игроки должны вернуться на место. Выигрывает тот, кто первым вернется на место и при этом правильно выполнит задание.

«Бег к реке».

Задачи: развитие пространственных представлений, повышение навыков скорости, ориентирования в пространстве, а также укрепление мышц тела.

Оборудование: мел, камни.

Описание: На игровом пространстве определяем «берег» и «реку». В «реке» в хаотичном порядке располагаем камни. Участники игры готовятся к игре, встают вдоль «берега». Как только дети услышат сигнал педагога, начинается соревнование. Необходимо быстро добежать до камня и отнести его воспитателю. Тот, кто быстрее принесёт «со дна» камень, тот и побеждает. Победитель становится ведущим. Игра повторяется несколько раз.

«Воевода».

Задачи: развитие пространственных представлений, упражнение детей в прокатывании, бросании и ловле мяча, в умении согласовывать движение со словом, совершенствование внимания, ловкости.

Описание игры: Играющие дети по кругу перекатывают мяч от одного к другому, произнося:

«Катится яблоко в круг хоровода,

Кто его поднял, тот воевода...».

Ребенок, у которого в этот момент окажется мяч - воевода. Он говорит:

«Я сегодня воевода.

Я бегу из хоровода».

Бежит за кругом, кладет мяч на пол между двумя игроками. Дети хором говорят:

«Раз, два, не воронь
И беги как огонь!».

Дети, бегущие по кругу в противоположные стороны, пытаются быстрее напарника взять мячик. Игрок, первый успевший добежать, а также взявший мячик, должен перекатывать его по кругу. Игра продолжается.

Правила: Мячик следует прокатывать либо перебрасывать лишь игроку, который стоит рядом. Запрещается мешать игроку, бегущему за кругом. Победителем является игрок, который первый дотронулся до мячика.

«Кого назвали, тот ловит мяч»

Задачи: учить детей ловить мяч, подброшенный вверх двумя руками, не прижимая к груди, бросать вверх, называя имя ребёнка. Развивать умение действовать быстро. Укреплять моторику рук.

Ход игры: дети ходят или бегают по площадке. Воспитатель держит в руках большой мяч. Он называет имя одного из детей и бросает мяч вверх. Названный должен поймать мяч и снова бросить его вверх, назвав имя кого-нибудь из детей. Бросать мяч надо повыше, чтобы успеть поймать, и в направлении того, кого назвали.

Варианты: дети стоят в кругу, один ребёнок подбрасывает мяч вверх и называет имя того, кто должен его поймать все остальные дети разбегаются подальше от центра. Поймавший мяч кричит – стоп! Все останавливаются. А тот, кто поймал мяч, с места бросает мячом в того, кто стоит ближе, если попал, тот становится водящим, если не попал, сам бросает мяч вверх.

«Кто самый меткий?»

Задачи: учить детей бросать мешочки с песком в вертикальную цель сверху из-за головы, стараясь попасть в неё. Развивать глазомер, моторику рук.

Ход игры: дети делятся на 4-5 звеньев. У одной из сторон комнаты проводится черта, а на расстоянии 3 метров от неё ставится 4-5 одинаковых мишеней. Дети по одному из каждого звена выходят на линию и бросают мешочек, стараясь попасть в цель. В конце подсчитывается количество очков в каждом звене.

Варианты: можно увеличить расстояние 3,5м. мишень можно сделать из подвешенных обручей.

«Охотники и звери»

Задачи: учить детей бросать маленький мяч, стараясь попасть в зверей, выполнять имитационные движения, изображая лесных зверей. Развивать ловкость, глазомер.

Ход игры: дети образуют круг, взявшись за руки. Рассчитываются на первый второй делятся на охотников и зверей. Охотники остаются на своих местах в

кругу, а звери выходят в середину круга. Охотники перебрасывают друг другу мяч и стараются попасть им в ноги убегающих и увёртывающихся зверей. Тот, кого заденет мяч, считается подстреленным выходит из круга. Затем игроки мебняются ролями.

Варианты: охотников может быть 3-4, они находятся на одной стороне площадки, на другой дом зверей – лес. По сигналу звери убегают в лес, а охотники стреляют в них с места. Или могут бежать за зверями, но не забегать в лес.

«Ловишка с мячом»

Задачи: учить детей бегать врассыпную в зале, образовывать круг, бросать мячом в движущуюся мишень – ребёнка. Развивать умение действовать по сигналу, бегать, не наталкиваясь друг на друга. Воспитывать выдержку.

Ход игры: дети стоят в кругу, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Один из детей становится в центр круга. Это – водящий. У ног его лежат два небольших мяча. Водящий называет или проделывает ряд движений. Дети повторяют. Внезапно воспитатель говорит «Беги из круга!» и дети разбегаются в разные стороны. Водящий поднимает мячи и старается, не сходя с места попасть в убегающих. Затем по сигналу «Раз, два, три в круг скорей беги» дети снова образуют круг. Выбирается новый водящий.

Варианты: после нескольких секунд воспитатель говорит стоп! и дети должны замереть на своих местах. Водящий целится в того, кто стоит поближе и бросает мяч.

«Игра в номера»

Задачи: упражнять в ловле и бросании мяча. Учить действовать по словесному сигналу. Развивать быстроту реакции.

Ход игры: Игроков шестеро, но может быть и больше. Для игры все участники становятся в круг. Каждому игроку присваивается номер. Ведущий бросает мяч вверх и одновременно выкрикивает какой-либо номер. Игрок, чей номер был назван, должен успеть поймать мяч, пока он не коснулся земли. Если он поймал мяч, то ведущий опять выкрикивает номер. А если игрок не сделал этого, то сам становится ведущим. Выигрывает тот, кто пропустил меньше мячей.

«Весёлые соревнования»

Задачи: учить детей выполнять задание точно, качественно. Развивать у детей координацию движений, ловкость, быстроту, умение передавать эстафету.

Ход игры: играющие становятся в 3 - 4 колонны у общей черты на расстоянии

2 - 3 шагов одна от другой. В каждой колонне одинаковое число играющих. Перед каждой колонной прочерчена «дорожка» из двух параллельных линий

длиной 3 м. (расстояние между линиями 20 - 25 см.). Далее через «дорожки» проведены две перпендикулярные линии на расстоянии 70 - 80 см. («канавки»), и затем на небольшом расстоянии от них лежат обручи. По сигналу взрослого первые дети бегут по дорожкам, перепрыгивают «канавки», подбегают к обручам, берут их, надевают на себя и опускают на землю. После этого они быстро возвращаются в конец своей колонны. Прибежавшему первым дают флажок или другой значок. Колонна, у которой больше флажков, считается победившей.

Варианты: можно играть и по-другому. Первые дети, выполнив задания, возвращаются, при этом они должны коснуться рукой вторых игроков и стать в конец колонны. Вторые игроки бегут сразу же, как только до них дотронулись. Цель соревнования - какая колонна быстрее выполнит задание.

«Салки – не попади в болото»

Цель: учить детей бегать, не забегая за зрительные ориентиры, с увёртыванием. Развивать ловкость, быстроту движений, ориентировку в пространстве.

Ход игры: на площадке палочками, шишками, камешками обозначается место, куда нельзя забегать – болото (муравейник, огород). Выбирают ловишку. По сигналу он догоняет детей, стараясь их осалить. Осаленный ловишкой выходит из игры.

2 вариант.

Ловишка стоит в центре круга начерченного на земле или выложенного из шнура. Дети забегают в круг и выбегают из круга, а Ловишка пытается осалить того, кто не успевает выбежать из круга.

«Веселые фигуры».

Задачи игры: развитие пространственных представлений, правильность соотношения движения с заданиями.

Ход игры: Педагог даёт детям задания.

Например:

1. «Правую руку вытяни вперёд, а левой рукой закрой левый глаз».
2. «Левой рукой возмись за правое ухо, а правой рукой -за левое».
3. «Левую руку положи на затылок, правую на живот, а правую ногу поставь на пятку».

Усложнения: зависят от фантазии педагога.

Дидактическое пособие «Спорт ТВ»

Задачи: Учить ориентироваться на листе бумаги, определять и называть стороны и углы листа. Развивать произвольное внимание, мышление, навыки самоконтроля, умение обозначать в речи направление движения. Воспитывать дружеские взаимоотношения.

Ход игры: с помощью считалки или по желанию дети берут на себя роли комментатора, игроков, судьи. Комментатор озвучивает направление движения мяча, шайбы (в зависимости от выбранной игры: хоккей, баскетбол, теннис, футбол), игроки выполняют движения в соответствии со словесной инструкцией, судья следит за точностью выполнения.

Правила: выполнять движения в соответствии со словесной инструкцией

Способ выполнения: групповой, подгрупповой



Источники консультационного материала

<https://moluch.ru/archive/253/57947/>

<https://infourok.ru/razvitie-prostranstvennoy-orientacii-s-pomoschyu-podvizhnykh-igr-2580685.html>

https://yrok.pf/library/razvitie_prostranstvennogo_orientirovaniya_u_detej_075601.html?ysclid=lafd55wsp0417202267

<https://pandia.ru/text/77/497/7790.php>

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Осипова, С. Я. Формирование пространственной ориентировки у дошкольников через подвижные игры / Молодой ученый. — 2019. — № 15 (253). — С. 282-285.

Павлова, Т.А. Развитие пространственного ориентирования и дошкольников и младших школьников / Т.А. Павлова – М. : 2004.-64с.

Белякова О. Г. Развитие ориентировки в пространстве на занятиях по физической культуре М.: МГППУ, 2012, 320с.

Степаненкова Э. Я. Методика проведения подвижных игр. Пособие для педагогов дошкольных учреждений.- М.: Мозаика -Синтез, 2014.-96с.