Игры-упражнения на развитие ориентировки в пространстве, способности к наглядному моделированию у детей с ОВЗ

Уважаемые коллеги! Продолжаем знакомить Вас с примерами заданий по формированию мышления у детей с отклонениями в развитии. Сегодня предлагаем игры-упражнения на развитие ориентировки в пространстве, способности к наглядному моделированию.

ИГРА «ПОЕЗД»

Оборудование: большой лист бумаги, карандаш; четы­ре стрелки (длина 50-60 см).

Ход занятия. Дети рассаживаются вокруг большого стола, на котором лежит большой лист бумаги. Педагог рисует план групповой комнаты, обозначая четыре основных ориен­тира: дверь, два окна, кукольный уголок, - и объясняет, что он изображает. Затем говорит: «Сегодня мы поиграем в поезд. Вы будете вагончики, я паровоз. Поезд поедет туда, куда показы­вает стрелка». Педагог прочерчивает на плане путь поезда: от двери по диагонали комнаты в угол; вдоль одной из стен до дру­гого угла; по диагонали комнаты в противоположный угол; сно­ва вдоль стены комнаты. И в плане, и в реальной комнате при каждом повороте поезда ставится стрелка, указывающая на из­менение направления пути. Она должна быть хорошо видна всем детям.

Дети выстраиваются по одному в колонну, кладя руки на плечи впереди стоящего. Педагог, указывая на стрелку, го­ворит: «Поехали!» Все начинают двигаться, приговаривая: «Чу - чу - чу!» Педагог ведет поезд в одном направлении. Дой­дя до стрелки, обозначающей поворот, он говорит: «Стрелка по­казывает, что надо завернуть сюда». Поезд движется до следу­ющего указателя: «А здесь стрелка показывает, что повернуть надо в эту сторону». Поезд идет в новом направлении. Когда все указатели пройдены, педагог говорит: «Остановка». Все ос­танавливаются, опускают руки. Затем педагог говорит: «Сей­час паровозом будет Саша. Он поведет весь поезд и будет вни­мательно смотреть, куда указывает стрелка».

Примечание. Каждый поезд должен три раза поменять направление движения.

ИГРА «ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛЬ»

Оборудование: лист бумаги, карандаш, веревка.

Ход занятия. Педагог собирает вокруг себя детей и го­ворит: «Сегодня мы поиграем в игру «Воробушки и автомо­биль». Все вы будете воробушками, а один из вас - автомоби­лем. Воробушки будут летать и клевать зернышки, но когда услышат гудок автомобиля, должны разлететься по своим гнез­дышкам ». Затем педагог рисует план групповой комнаты и обо­значает кружочками расположение гнезд для воробушков (в комнате такими гнездами будут стульчики, стоящие вдоль стены), а треугольником, помещенным в углу плана, - гараж для автомобиля (угол комнаты отгораживается веревкой). Дети, глядя на план, расставляют стульчики ~ гнездышки и отгораживают веревкой место для гаража.

Педагог выбирает ребенка, который будет изображать автомобиль, и говорит ему: «Поедешь тогда, когда я тебе кив­ну головой». Игра начинается, воробушки вылетают. Педа­гог подсказывает детям различные движения: летают, пры­гают, клюют зернышки, сидят, пьют водичку. Затем он кивает головой ребенку, изображающему автомобиль, и го­ворит: «Тихонечко погуди». Раздается гудок. Педагог вос­клицает: «Улетайте, воробушки, в свои гнезда!» Он старает­ся корректировать движения автомобиля словами: «Вот автомобиль замедлил ход», «Теперь поехал быстро», «Осто­рожней, никого не задави». Все воробушки разлетелись по своим гнездам. Автомобиль возвратился в гараж. Игра по­вторяется 2-3 раза, каждый раз выбирается новый «автомо­биль».

ИГРА «У КУКЛЫ КАТИ НОВОСЕЛЬЕ!»

Оборудование: макет кукольной комнаты - большая коробка (50 см х 50 см х 50 см) без крышки, с нарисованными по бокам окнами и дверьми (рис. 65). Три-четыре предмета ку­кольной мебели разной формы (круглой, квадратной, прямоу­гольной): стулья, диван, табуретки (если готовой мебели нет, ее можно сделать из коробок); вырезанные из картона фигур­ки, по форме и величине соответствующие предметам куколь­ной мебели (круг, квадрат, прямоугольник); лист бумаги, изоб­ражающий кукольную комнату. На нем в соответствующих местах черточками отмечены окна и двери.

Ход занятия. Дети рассаживаются за столом, перед ними располагается кукольная комната. Педагог рассказыва­ет, что кукла Катя получила новую квартиру и расставила в ней мебель. Посередине она поставила стол, рядом с ним - стул, у стенки под окном - диван (рассказ сопровождается размеще­нием предметов). При первоначальном проведении игры дол­жно быть не более трех предметов кукольной мебели.

Педагог продолжает рассказ: «Медвежонок Миша пришел к Кате в гости и увидел, как она удобно расставила мебель в своей комнате. Ему захотелось поставить у себя стул, стол и диван там же, где они стоят у Кати». Педагог объясняет, что Мишина комната расположена на листе бумаги, показывает, где находятся дверь и окна, говорит, что у Миши вместо вещей будут похожие на них фигурки, (каждому играющему дается одна из картонных фигурок, изображающих предмет мебели: круг, квадрат или прямоугольник). Педагог предлагает детям подумать, какая фигурка может заменить стол, какая - стул, какая - диван. Он помогает подобрать фигурки - заместители предметов кукольной мебели, не называя форму, а лишь пока­зывая и называя их мебелью. «Это стол» - показывает круг. «Это табуретка» - показывает квадрат. «А это диван» - пока­зывает прямоугольник). Затем предлагает детям по очереди по­ставить свою фигурку на определенное место на листе бумаги, т.е. составить план кукольной комнаты. После этого педагог предлагает, двоим детям рассказать, как они расставили мебель в комнате Мишутки.

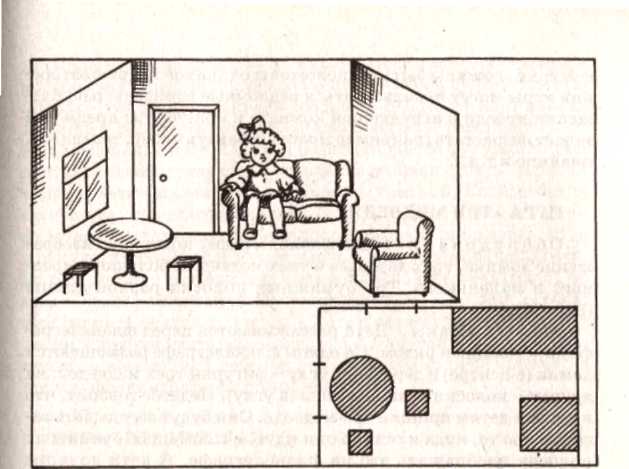


Рис. 65

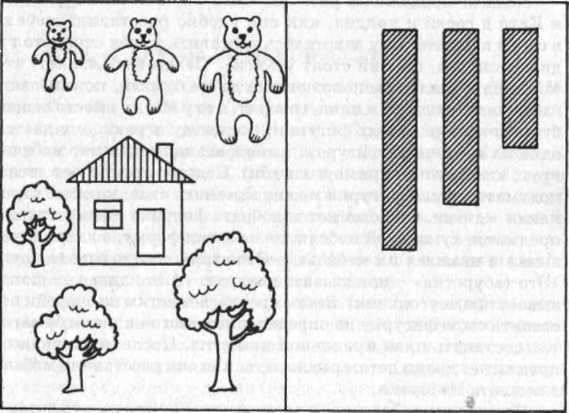
Примечание. Организуя игру, следует помнить, что дверь и окно в игрушечной комнате и на листе, где ребенок размещает

фигурки, должны быть расположены одинаково. При повторе­нии игры могут использоваться различные варианты располо­жения мебели в игрушечной комнате и количество предметов может возрастать (например, можно добавить шкаф, телевизор, пианино и т.д.).

ИГРА «ТРИ МЕДВЕДЯ»

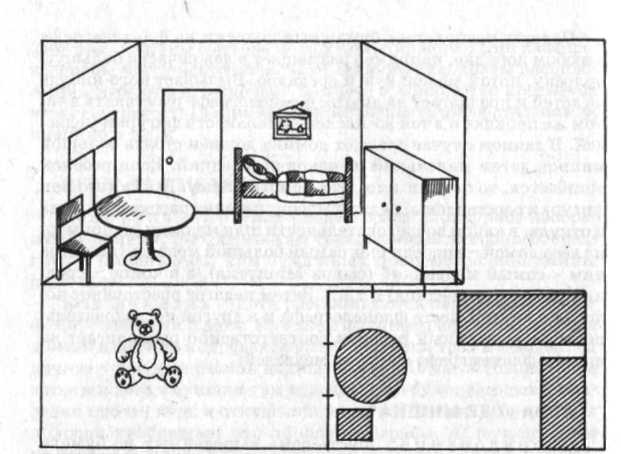
Оборудование: два фланелеграфа, контурное изобра­жение домика, трех деревьев и трех медведей: большого, сред­него и маленького. Три бумажных полоски разной длины (рис. 66).

Ход занятия. Дети рассаживаются перед фланелеграфами, стоящими рядом. На одном фланелеграфе размещаются домик (в центре) и деревья, в углу - фигурки трех медведей; на другом - полоски разной длины (в углу). Педагог говорит, что в гости к детям пришли три медведя. Они будут загадывать за­гадки про то, куда и откуда они идут, и с помощью бумажных полосок изображать это на фланелеграфе. А дети должны на другом фланелеграфе расставить медведей так же, как рас­положены бумажные полоски.



Педагог располагает бумажные полоски на фланелеграфе в любом порядке, например размещает в левой части большую полоску, потом маленькую и среднюю. Вызывает кого-нибудь из детей и предлагает на другом фланелеграфе расставить в та­ком же порядке и в той же последовательности фигурки медве­дей. В данном случае слева от домика должен стоять большой мишка, затем маленький и, наконец, средний. Если ребенок ошибается, то педагог или дети помогают ему. После того как фигурки расставлены, педагог просит ребенка рассказать, куда и откуда, в какой последовательности шли медведи (например, из леса домой - впереди шел самый большой медведь (папа), за ним - самый маленький (сынок-Мишутка), а в конце - сред­ний (мама - медведица) и т.п.). Затем педагог расставляет по­лоски в другом месте фланелеграфа и в другой последователь­ности, а вызванный ребенок соответственно располагает на другом фланелеграфе фигурки медведей.

ИГРА «ГДЕ МИШКА?»

Оборудование: шесть-семь вырезанных из бумаги изображений различных предметов кукольной мебели (круг­лый стол, квадратные стулья, прямоугольные шкаф и диван и т.п.); большой лист бумаги (кукольная комната) с нарисован­ными окнами и дверьми; вырезанная из бумаги фигурка миш­ки такой величины, чтобы она могла поместиться под любым предметом кукольной мебели; нарисованный на листе бумаги план кукольной комнаты, на котором мебель обозначается раз­личными геометрическими фигурами (круг, квадрат, прямоу­гольник); маленький красный кружок (рис. 67). 

Ход занятия. Педагог объясняет детям: «Надо спря­тать мишку в кукольной комнате». Сначала это делает педа­гог, а ребенок ищет. Помочь найти мишку может «письмо» -план комнаты с расставленной мебелью. Педагог помещает фи­гурку мишки под какой-нибудь предмет мебели так, чтобы дети этого не видели. Затем кладет красный кружок на тот предмет на плане комнаты, под которым лежит мишка. Пользуясь пла­ном, ребенок должен найти мишку. Затем дети сами прячут мишку и отмечают его местонахождение на плане.

ИГРА «ЗАЙЦЫ И ВОЛК»

Оборудование: лист бумаги и карандаш, ободочки для зайцев, шапочка для волка.

Ход занятия. Педагог говорит детям: «Сегодня мы по­играем в игру «Зайцы и волк». Рассказывает содержание игры и рисует план групповой комнаты. Советуется с детьми, как обозначить домики для зайчат, овраг для волка и где их распо­ложить. Изображает домики кружочками, овраг - прямоуголь­ником. Объясняет правила: «У каждого зайца есть домик-нор­ка. Зайцы будут прыгать по полянке, присаживаться, есть травку, трусливо оглядываться по сторонам: нет ли опасности. Увидев волка, зайцы бегут в свои норки и прячутся там. А волк будет жить в овраге (на ковре). Он побежит ловить зайчат, ког­да они заиграются (разрешается только касаться зайчика)». Педагог назначает ребенка на роль волка. Игра начинается. Пе­дагог говорит: «Зайцы, скачите в свои домики. Волк, прячься в овраге. Не торопись ловить зайчат, дай им попрыгать на лу­жайке, пощипать травку, забыть об опасности, потом крадись потихоньку». Затем педагог читает стихи:

*Зайцы скачут скок, скок, скок,*

*На зеленый на лужок.*

*Травку щиплют, кушают,*

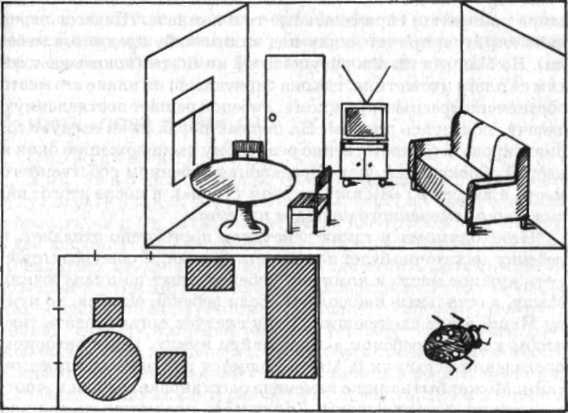
*Осторожно слушают: Не пойдет ли волк?*

По сигналу педагога волк салит зайчат. Те, кого осалили, идут в овраг. Игра проводится несколько раз. Затем назначает­ся другой ребенок на роль волка. В конце игры педагог отмеча­ет, как дети изображали зайцев и волка.

ИГРА «КУДА СПРЯТАЛСЯ ЖУЧОК?»

Оборудование: макет кукольной комнаты (коробка размером 50 см х 50 см) с изображенными по бокам окнами и дверью). В комнате расставлена кукольная мебель (шесть пред­метов): диван, телевизор, шкаф, круглый стол, кресло и пись­менный стол; план комнаты - лист бумаги, на котором в соот­ветствующих местах черточками отмечено расположение окон и двери и с помощью кругов, квадратов и прямоугольников изображены предметы кукольной комнаты; красный кружок и такого же размера бумажный жучок, которого можно спря­тать под любым предметом кукольной комнаты (рис. 68).

Ход занятия. На столе педагога расположена куколь­ная комната - здесь живет кукла Маша. К ней в комнату влетел жучок, и нужно Маше помочь отыскать его. Педагог показы­вает план кукольной комнаты и поясняет каждое обозначение.



Затем предлагает детям установить соответствие обозначений на плане предметам кукольной мебели.

Предварительно педагог прячет жучка в кукольной комна­те под определенный предмет, соответственно кладет метку (красный кружок) на изображение этого предмета на плане. Ребенок пробует найти по плану жучка. Если он ошибается и показывает не тот предмет, педагог вызывает следующего ре­бенка. Игра повторяется 3-4 раза с разным местонахождением жучка в кукольной комнате. Можно также изменить расста­новку мебели и, соответственно, план комнаты.

ИГРА «ГДЕ МАША?»

Оборудование: план комнаты, в которой проводится игра, выполненный в определенном масштабе (например 1:10); на плане начерчены стены комнаты, обозначены окна и дверь, показаны (с соблюдением масштаба) находящиеся здесь пред­меты мебели: маленькая кукла Маша, которую можно спрятать под любым предметом мебели; маленький красный кружок, с помощью которого можно отметить на плане, где спряталась Маша.

Ход занятия. Педагог говорит детям: «Кукла Маша ре­шила поиграть и спряталась где-то в комнате. (Педагог перед началом игры прячет куклу под каким-либо предметов мебе­ли). Но Маша оставила рисунок этой комнаты (показывает де­тям ее план) и отметила, где она спряталась: на плане это место обозначено красным кружком ». Ребенок решает поставленную задачу, пользуясь планом. На первых порах план следует со­риентировать соответственно реальному расположению окон и дверей. Следующий шаг-определение ребенком собственного места в комнате («Я сижу на этом стуле»), а после этого- на­хождение отмеченного на плане предмета.

Необходимость в таких действиях постепенно отпадает, и ребенку достаточно будет посмотреть на план, чтобы сразу отыс­кать нужное место в комнате. Ребенок ищет по плану куклу Машу, а остальные наблюдают. Если ребенок ошибся, то кук­лу Машу ищет следующий. Игру следует организовать так, чтобы каждый ребенок «смог» найти куклу. При повторном проведении игры кукла Маша прячется под разными предме­тами. Может быть также изменена расстановка мебели и, соот­ветственно, план комнаты. Количество предметов не должно превышать шести.

ИГРА «НЕ ОШИБИСЬ!»

Оборудование: мяч.

Ход занятия. Педагог предлагает детям вспомнить, где у них правая рука, и поднять ее. Затем он говорит: «Все предме­ты, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находят­ся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы види­те в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначают слова «впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет эти понятия). А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол). Я буду начинать рассказывать, называть предметы нашей комнаты, а вы будете добавлять слова «справа», «слева», «позади», «впереди», отве­чать, где этот предмет находится. Педагог продолжает: «Стол сто­ит (бросает мяч одному из играющих). - Позади. - Полочка с цве­тами висит... (бросает мяч другому ребенку). - Справа. - Дверь от нас ... - Слева». Если ребенок ошибся, педагог предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет. Он спра­шивает: «Какая рука у тебя ближе к окну? - Правая. - Значит, где находится от тебя окно? - Справа».

Примечание. При повторении игру можно провести и так: педагог произносит слова («слева», «справа», «впереди», «по­зади»), а дети говорят, какие предметы находятся в названном направлении. Для проведения игры детей не следует сажать в кружок, их лучше посадить с одной стороны стола так, чтобы предметы по отношению к ним были расположены одинаково. В более старших группах детей можно сажать в кружок.

ИГРА «ЛОВИ И БРОСАЙ!»

Оборудование: мяч.

Ход занятия. Педагог говорит детям, что сегодня они будут играть в такую игру, которая заставит их быстро ловить и бросать мяч. Он разделяет детей на две группы и ставит их в две шеренги друг напротив друга, на расстоянии 1,5-2 м. Предлагает детям запомнить, кто где стоит. Затем педагог объясняет: «Посмотрите, кто стоит впереди вас, кто - слева, а кто - справа. По моему сигналу (команде) - «вперед», «вверх», «вниз», «влево», «вправо» ребенок, у которого будет мяч, дол­жен бросить его играющему, стоящему в определенном месте. Когда я скажу «вверх» (или «вниз»), надо подбросить мяч вверх (соответственно вниз) и самому его поймать. Если я говорю «вправо» (или «влево», или «вперед»), надо бросать мяч игра­ющему, который стоит справа (или слева, или впереди)». Пер­вым начинает бросать мяч педагог, демонстрируя детям свои действия в соответствии с сигналами - «верх», «вперед». За­тем дети продолжают игру по сигналам педагога, который бы­стро дает разные команды. Если ребенок ошибается несколько раз, педагог становится за его спиной и помогает ему ориенти­роваться в пространстве по сигналу, опираясь на схему соб­ственного тела. В это время сигналы (команды) дает ребенок, назначенный педагогом.

Примечание. При повторном проведении игра может про­водиться на участке детского сада.

*Материал подготовлен Ириной Ереминой по книге: Стребелева Е.А. «Формирование мышления у детей с отклонениями в развитии*»