



Вас приветствует Герасимова Н.А. воспитатель группы
«Искатели»

Май 2023г.

Уважаемые родители!

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ

С детьми 6-7 лет большое внимание необходимо уделять развитию умения передвигаться в указанном направлении, менять направление движения во время ходьбы и бега.

Для развития умения ориентироваться в ближайшем к дому окружении используются игры и упражнения: «Как пройти в магазин (в аптеку и пр.)». Они позволяют развивать у детей пространственное воображение, умение представлять «картину пути». Ребенок рассказывает, например, где помещается почта, по какой улице и в каком направлении надо к ней идти, где сделать поворот и т. д.

Для того, чтобы научить ребёнка пользоваться в речи терминами, обозначающими пространственные отношения, можно поиграть в игры: «Наоборот», «Дополни предложение». Например, родитель начинает предложение: «Сережа подбросил мяч... (вверх); папа поставил кружку... (справа), а мама поставила тарелку... (слева). Важно ребёнка 6-7 лет научить ориентироваться на плоскости (листе бумаги, странице книги, тетради и т.д.).

Предложите ребёнку найти середину, центр, верхнюю и нижнюю части листа, правый и левый, верхний и нижний углы, правую и левую сторону листа бумаги.

Предложите взять 5 красных кружков и положить в правый верхний угол, а 3 синих — в нижний левый угол. Важно, чтобы, выполнив задание, ребёнок рассказал о месте расположения тех или иных предметов.

Большую пользу приносят зрительные диктанты. Графический диктант — очень полезное упражнение как для развития пространственной ориентации на плоскости, так и для подготовки руки к письму, тренировки ловкости и внимания.

Нарисуйте на листе бумаги игровое поле, расчертив его на 9-12 крупных клеток, возьмите две маленькие игрушки (например, из киндер-сюрпризов), поставьте в разных местах игрового поля. Теперь пусть ребёнок поможет игрушкам встретиться, выполняя ваши словесные команды о том, сколько шагов и в какую сторону должна сделать каждая фигурка. Для этих целей можно использовать и шахматную доску.

Купите тетрадь с крупными клетками, дайте ребёнку хорошо заточенный мягкий карандаш и диктуйте. Пусть ребёнок отсчитывает определенное количество клеток в нужную сторону и проводит линии. Для того чтобы рисовать было интереснее, заранее придумайте и нарисуйте несколько несложных фигурок: собачка, домик, флажок, кораблик и т.д. и диктуйте уже по готовому рисунку.

Не забывайте, что такая работа очень утомительна для ребёнка, поэтому почаще давайте ему возможность отдохнуть, размять пальчики и не заставляйте рисовать через силу.

Заданиями по ориентированию в пространстве можно сопровождать и обычное рисование: «Нарисуй, пожалуйста, домик. А теперь слева от него — собачку, а справа — кошечку». Или: «Давай нарисуем елочку, а справа от нее березку. А что мы нарисуем слева: пенек или зайку?» А сможет ли малыш нарисовать птичку, летящую справа налево? А слева направо?

Полезно проводить игры и лабиринты, предлагать детям определять направление движения с помощью стрелок или перемещаться в соответствии с планом маршрута. Такие игры концентрируют внимание, помогают преодолевать путь по схеме, которая указывает начало и конец движения. С помощью простейших схем движения дети отыскивают лубяную избушку зайчика в лесу, помогают Незнайке добраться до волшебной страны и т.д.

Например:

Дети не только двигаются по стрелкам-указателям, описывают путь, но и с помощью взрослого моделируют собственные планы маршрутов.

Детей 6-7 лет уже можно познакомить с тем, что такое карта и как ее читать и научить составлять подробную карту своего пути (как идти в гости к другу, к бабушке, к магазину, в детский сад, на игровую площадку, в парк).

Сделайте вместе с ребенком карту Вашего двора, района, начертите на ней дорогу в детский сад, в магазин, к друзьям, в детский клуб, в школу.

А теперь еще несколько игр для уже подросших малышей — будущих школьников.

«Читаем план комнаты с помощью веселого человечка».

Ребенок старшего дошкольного возраста уже может усвоить, что пространственные



взаимоотношения «право», «лево», «вперед», «назад» меняются в зависимости от положения человека. Например, если Вы встанете с ребенком лицом друг к другу, то Ваша правая рука будет напротив левой руки ребенка! И тогда для Вас «вправо» — это будет, например, к окну. А для него «вправо» — это будет, наоборот, к двери. Чтобы малыш смог это усвоить, нам понадобится прием, предложенный Л.А.

Венгером. Нарисуйте картинку с веселым человечком (мы рисуем человечка так, будто смотрим на него сверху). Там, где у человечка круглый носик — это его лицо, в эту сторону он смотрит. Еще вырежете из цветной бумаги или цветного картона две стрелки — ручки человечка: красную и синюю. Красная стрелка будет обозначать правую руку, а синяя стрелка — левую.

Можно сделать стрелки и другого цвета, но обозначение должно быть постоянным. Например, у Вас будет правая ручка человечка — это всегда коричневая стрелка. А левая ручка человечка — это всегда зеленая стрелка.

Поставьте нашего человечка на план комнаты, с которым ребенок уже знаком по предыдущим играм. Пусть малыш посмотрит на носик человечка и решит, куда прикрепить ручки — стрелки. Где будет правая, а где левая рука у человечка? Что будет впереди у человечка, а что позади?

Затем поставьте человечка в другое положение на плане комнаты. И предложите малышу прикрепить к нему стрелочки — ручки и сказать, что теперь у человечка впереди, сзади, вправо, влево.

Самое трудное – это когда человек расположен лицом к ребенку. Пусть ребенок поэкспериментирует, сам попробует занять разные места в комнате, чтобы решить эту задачку.

«Найди клад»

В этой игре ребенок научится ориентироваться на листе бумаги в клеточку. Как сделать игровое поле для игры?

Для изготовления игрового поля Вам понадобятся листы бумаги в клетку. Каждая строчка или каждый столбик имеют свое условное обозначение. Можно нарисовать картинку или подписать буквы или подписать цифры, нарисовать геометрические фигуры. На рисунке Вы видите примерные варианты игрового поля для детей 6-7 лет.



Для первой игры нужно простое игровое поле (5 на 5 клеточек).

В дальнейшем можно сделать более сложное игровое поле – 5 на 10 клеточек, или 10 на 10 клеточек.

Как играть в игру?

Играет пара игроков, игровое поле у них одинаковое.

Ведущий – взрослый отмечает на своем игровом поле крестиком, где находится клад.

Ребенок, который не видит игрового поля взрослого, должен найти этот клад.

Взрослый говорит, например, такой путь: «Найди солнышко (букву А, цифру 6 и т.п.) нарисованную сверху. Теперь тебе надо пойти вниз – опустишься на 3 клетки вниз.

Поставь точку. Давай проверим. Если ты нашел клад, то от гриба, нарисованного сбоку, ты отошел на 7 клеточек вправо». Сравниваем, попал ли ребенок в нужную клеточку – и нашел ли он клад, обозначенный крестиком.

Когда ребенок научится без ошибок передвигаться по игровому полю, то ему задается путь из 2-3 шагов, а затем и из 5-6 шагов до клада. И он сможет также стать ведущим и «прятать клад» для Вас.

«Диктант»

Вариант 1. Это уже даже не игра, а задание для ребенка, которое поможет ему научиться свободно ориентироваться на листе бумаги. Дайте ребенку квадрат бумаги и фигуры разного цвета и формы. Вы ничего не показываете, только рассказываете, куда что положить. Например: «Возьми зеленый квадрат и положи его в середину. Вокруг положи 8 красных треугольников так, чтобы они своим острым уголком смотрели на квадрат. Между треугольниками положи маленькие желтые круги. В левом верхнем углу будет зеленый прямоугольник. В правом нижнем углу тоже будет зеленый прямоугольник. В другие два угла положи желтые прямоугольники» Затем мы смотрим, такой же узор получился или нет.

Вариант 2. Ребенок видит выложенный узор и должен его «сфотографировать» — то есть запомнить. Обычно мы с детьми играем в фотографов — изображаем руками, как «берем фотоаппарат», «нажимаем» на кнопку и «получаем фото». И его запоминаем. Далее образец узора убирается, и дети выкладывают узор по памяти. Если задание проводится в этом варианте, то нужно использовать для узора не более 4-5 разных фигур.

Если узор выложен неправильно, то можно предложить ребенку «починить фотоаппарат» и сделать следующее фото без ошибок. Обычно дети с радостью соглашаются и с удовольствием изображают, как они ремонтируют фотоаппарат и в следующей игре уже ошибок не допускают 😊 .

Это задание можно проводить в игровой форме – попробовать передать разведчикам тайное письмо, составить заколдованную телеграмму в волшебный лес для сказочного персонажа или придумать что-то другое.

Удачи вам и находите побольше времени, чтобы провести его с вашими детьми!!!

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/matematika/2022/05/12/kartoteka-igr-na-razvitie-orientirovki-v-prostranstve-igraem-doma>