**Муниципальное дошкольное общеобразовательное учреждение «детский сад №227»**

**Игры на формирование умений ориентироваться в движении**

**Подготовила: Матвеевская Н.Н**

**Ярославль.2021г.**

**Технологическая карта дидактической игры «Накорми лошадку»**

**Возрастная группа:**старшая, подготовительная

**Форма совместной деятельности:**подгрупповая (5-6 детей).

**Название:**

«Накорми лошадку»

**Методы и приемы**

Словесный (указания, пояснения, ответы детей).

Мотивационный (убеждение, поощрение).

**Цель:**

формирование умений ориентироваться в движении

**Материалы и оборудование:**

набор дидактических карточек с одинаковыми предметами, в количестве от 3 до 5, с разной последовательностью расположения

**Игровые правила**

Сначала ребенку предлагают подойти к лошадке с открытыми глазами и поставить перед ней ведерко с кормом, а затем вернуться на исходную позицию и проделать то же самое с закрытыми глазами

**Игровые действия**

Дети подходят к лошадке с открытыми глазами и ставят перед ней ведерко с кормом, а затем возвращаются на исходную позицию и проделывают то же самое с закрытыми глазами

**Результат**

Подсчет очков - фишек, определение победителя и выявление ребенка, который совершил меньше ошибок лучше выполнили игровое задание; похвала и одобрение проигравшего ребенка.

**Технологическая карта дидактической игры «Найди свой значок»**

**Возрастная группа:**старшая, подготовительная

**Форма совместной деятельности:**подгрупповая (5-6 детей).

**Название:**

«Найди свой значок»

**Методы и приемы**

Словесный (указания, пояснения, ответы детей).

Мотивационный (убеждение, поощрение).

**Цель:**

формировать умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому

**Материалы и оборудование:**

Набор геометрических фигур

**Игровые правила**

Воспитатель называет геометрическую фигуру, а ребенок должен с открытыми глазами подойти к ней, а затем с закрытыми глазами от исходной точки должен возвратиться к стене с моделями фигур и на ощупь найти нужную.

**Игровые действия**

Ребенок с открытыми глазами подходит к геометрической фигуре, которую называет воспитатель, а затем с закрытыми глазами от исходной точки возвращается к стене с моделями фигур и на ощупь находи нужную

**Результат**

Подсчет очков - фишек, определение победителя и выявление ребенка, который совершил меньше ошибок лучше выполнили игровое задание; похвала и одобрение проигравшего ребенка.

**Технологическая карта дидактической игры «Куда пойдёшь и что найдёшь»**

**Возрастная группа:**старшая, подготовительная

**Форма совместной деятельности:**подгрупповая (5-6 детей).

**Название:**

«Куда пойдёшь и что найдёшь»

**Методы и приемы**

Словесный (указания, пояснения, ответы детей).

Мотивационный (убеждение, поощрение).

**Цель:**

формирование умений ориентироваться в движении

**Материалы и оборудование:**

Полка с игрушками

**Игровые правила**

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

**Игровые действия**

Ребенок по инструкции воспитателя ищет игрушку

**Результат**

Подсчет очков - фишек, определение победителя и выявление ребенка, который совершил меньше ошибок лучше выполнили игровое задание; похвала и одобрение проигравшего ребенка.

**Технологическая карта дидактической игры «Найди пару»**

**Возрастная группа:**старшая, подготовительная

**Форма совместной деятельности:**подгрупповая (5-6 детей).

**Название:**

«Найди магнит»

**Методы и приемы**

Словесный (указания, пояснения, ответы детей).

Мотивационный (убеждение, поощрение).

**Цель:**

формирование умений ориентироваться в движении

**Материалы и оборудование:**

Магниты, магнитная доска

**Игровые правила**

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.

**Игровые действия**

Дети ищут загаданные ими магниты на магнитной доске по подсказке других детей

**Результат**

Подсчет очков - фишек, определение победителя и выявление ребенка, который совершил меньше ошибок лучше выполнили игровое задание; похвала и одобрение проигравшего ребенка.

**Технологическая карта дидактической игры «Синхронное плавание»**

**Возрастная группа:**старшая, подготовительная

**Форма совместной деятельности:**подгрупповая (5-6 детей).

**Название:**

«Синхронное плавание»

**Методы и приемы**

Словесный (указания, пояснения, ответы детей).

Мотивационный (убеждение, поощрение).

**Цель:**

формирование умений ориентироваться в движении

**Материалы и оборудование:**

набор дидактических карточек с одинаковыми предметами, в количестве от 3 до 5, с разной последовательностью расположения

**Игровые правила**

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.

**Игровые действия**

Дети одновременно передвигаются, изменяя направление по инструкции взрослого

**Результат**

Подсчет очков - фишек, определение победителя и выявление ребенка, который совершил меньше ошибок лучше выполнили игровое задание; похвала и одобрение проигравшего ребенка.

**Технологическая карта дидактической игры «Новая походка»**

**Возрастная группа:**старшая, подготовительная

**Форма совместной деятельности:**подгрупповая (5-6 детей).

**Название:**

«Новая походка»

**Методы и приемы**

Словесный (указания, пояснения, ответы детей).

Мотивационный (убеждение, поощрение).

**Цель:**

формирование умений ориентироваться в движении

**Материалы и оборудование:**

**Игровые правила**

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

**Игровые действия**

Дети выполняют задание по инструкции взрослого

**Результат**

Подсчет очков - фишек, определение победителя и выявление ребенка, который совершил меньше ошибок лучше выполнили игровое задание; похвала и одобрение проигравшего ребенка.

**Технологическая карта дидактической игры «Письмо от зайки (мишки, белочки, ежика и др.)»**

**Возрастная группа:**старшая, подготовительная

**Форма совместной деятельности:**индивидуальная, подгрупповая (5-6 детей).

«Письмо от зайки (мишки, белочки, ежика и др.)»

**Методы и приемы**

Наглядный (показ постройки)

Словесный (указания, пояснения, ответы детей).

Мотивационный (убеждение, поощрение).

**Цель:**

развивать умение ориентироваться в реальном пространстве с опорой на ориентиры; соотносить ориентиры, изображенные на бумаге, с реальными предметами

**Материалы и оборудование:**

Строительный набор «Построй поселок», элементы настольного строителя, письма – полоски бумаги с изображением ориентиров, ведущих к домику зайки, мишки, белки и др., фигурки зверей (пластмассовые или картонные)

**Игровые правила**

1-й вариант.

На столе педагога выложена большая дорога, разветвляющаяся на две или три маленькие дорожки. Рядом с дорогой стоят ориентиры, а в конце каждой дорожки–домики. Ориентиры могут быть расположены в следующем порядке: у начала большой дороги, откуда начинается путь, стоит машина или трактор (из набора «Построй поселок»). Затем на каждой из дорожек еще по три ориентира: на левой – дерево, еще; один трактор, около самого дома елка; на средней – елка, дерево, около дома трактор; на правой – ежик, елка, около дома дерево. Педагог показывает постройку на столе и говорит, что в одном из домов живет зайка. Он зовет к себе в гости и прислал письмо с адресом, подает ребенку полоску бумаги, на ней нарисованы в ряд (слева направо) машина, дерево, трактор и елка, и предлагает вместе почитать письмо. Педагог показывает, откуда они пойдут искать домик зайки, учит ребенка последовательно двигаться по ориентирам. Когда ребенок приходит к домику, зайка выходит к нему навстречу (педагог выдвигает фигурку зайца из домика). Затем ребенок самостоятельно находит дорогу к другому домику – мишки или ежика. В дальнейшем порядок расположения ориентиров и сами ориентиры меняются, можно изменить и направление движения.

2-й вариант.

Игра проводится на полу с крупным строителем и большими игрушками. Дети распределяются на 2–3 подгруппы, каждая из которых читает свое письмо и приходит в гости к своим зверюшкам или к кукле.

**Игровые действия**

ребенок самостоятельно находит дорогу к другому домику – мишки или ежика

**Результат**

Подсчет очков - фишек, определение победителя и выявление ребенка, который совершил меньше ошибок лучше выполнили игровое задание; похвала и одобрение проигравшего ребенка.

**Технологическая карта дидактической игры «Найди игрушки»**

**Возрастная группа:**старшая, подготовительная

**Форма совместной деятельности:**подгрупповая (5-6 детей).

**Название:**

«Найди игрушки»

**Методы и приемы**

Словесный (указания, пояснения, ответы детей).

Мотивационный (убеждение, поощрение).

**Цель:**

Развивать умение передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию

**Материалы и оборудование:**

разные игрушки

**Игровые правила**

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.

**Игровые действия**

ребенок рассказывает, в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

**Результат**

Подсчет очков - фишек, определение победителя и выявление ребенка, который совершил меньше ошибок лучше выполнили игровое задание; похвала и одобрение проигравшего ребенка.

**Технологическая карта дидактической игры «Разведчик»**

**Возрастная группа:**старшая, подготовительная

**Форма совместной деятельности:**подгрупповая (5-6 детей).

**Название:**

«Разведчик»

**Методы и приемы**

Словесный (указания, пояснения, ответы детей).

Мотивационный (убеждение, поощрение).

**Цель:**

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

**Материалы и оборудование:**

лист бумаги, карандаш

**Игровые правила**

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 помощью взрослого рисует маршрут своего пути.

**Игровые действия**

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 помощью взрослого рисует маршрут своего пути.

**Результат**

Обсуждение маршрута

**Технологическая карта дидактической игры «Скок-перескок»**

**Возрастная группа:**старшая, подготовительная

**Форма совместной деятельности:**подгрупповая (5-6 детей).

**Название:**

«Скок-перескок»

**Методы и приемы**

Словесный (указания, пояснения, ответы детей).

Мотивационный (убеждение, поощрение).

**Цель:**

развитие внимательности, умения ориентироваться, укрепление мускулатуры ног

**Материалы и оборудование:**

мел

**Игровые правила**

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.

**Игровые действия**

После слова «Перескок!» дети 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.

**Результат**

Подсчет очков - фишек, определение победителя и выявление ребенка, который совершил меньше ошибок лучше выполнили игровое задание; похвала и одобрение проигравшего ребенка.

**Технологическая карта дидактической игры «Автогонки»**

**Возрастная группа:**старшая, подготовительная

**Форма совместной деятельности:**подгрупповая (5-6 детей).

**Название:**

«Автогонки»

**Методы и приемы**

Словесный (указания, пояснения, ответы детей).

Мотивационный (убеждение, поощрение).

**Цель:**

Развивать умение при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами

**Материалы и оборудование:**

2 машинки разного цвета, размера, способа управления (обычная и энерционная), темная повязка для глаз

**Игровые правила**

ребенку предлагается 2 машинки. Ребенок, рассматривая их отмечает цвет, размер, звук издаваемый в процессе движения. Затем детям закрываются глаза и предлагают при помощи сохранного анализатора (слуха) определить и сказать в каком направлении от тебя сейчас поехала машинка, какого она цвета и размера

**Игровые действия**

Рассматривает машинки, отмечает цвет, размер, звук издаваемый в процессе движения. С закрытыми глазами определяют и рассказывают, в каком направлении от него сейчас поехала машинка, какого она цвета и размера

**Результат**

Подсчет очков - фишек, определение победителя и выявление ребенка, который совершил меньше ошибок лучше выполнили игровое задание; похвала и одобрение проигравшего ребенка.

**Технологическая карта дидактической игры «Жмурки с колокольчиком»**

**Возрастная группа:**старшая, подготовительная

**Форма совместной деятельности:**подгрупповая (5-6 детей).

**Название:**

«Жмурки с колокольчиком»

**Методы и приемы**

Словесный (указания, пояснения, ответы детей).

Мотивационный (убеждение, поощрение).

**Цель:**

Развивать умение при помощи слуха определять направления движущихся предметов

**Материалы и оборудование:**

темная повязка для глаз, колокольчик

**Игровые правила**

среди детей выбирается водящий. Водящему ребенку надевают темную повязку. У остальных детей есть колокольчик, который они могут передавать друг другу. Ребенок с колокольчиком в процессе передвижения звонит им. Водящий идет на звук, пытаясь задеть того, у кого колокольчик.

**Игровые действия**

Ребенок с колокольчиком в процессе передвижения звонит им. Водящий идет на звук, пытаясь задеть того, у кого колокольчик.

**Результат**

Подсчет очков - фишек, определение победителя и выявление ребенка, который совершил меньше ошибок, лучше выполнил игровое задание; похвала и одобрение проигравшего ребенка.