

## **Картотека дидактических игр для развития ориентировки в пространстве у дошкольников с ОВЗ**

Предлагаю вашему вниманию игры, которые помогут детям овладеть пространственной ориентировкой в реальной окружающей обстановке.

### **1. Вверху – внизу. Кто выше?**

**Содержание игры.** 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».

В данной игре закрепляются понятия вверху – внизу, выше – ниже. Дети учатся соотносить предметы с той реальной обстановкой, в которой они могут находиться. Игра способствует развитию наблюдательности, внимания, воображения.

### **2. Разговор по телефону**

**Правила игры.** Вооружившись палочкой и проводя ею по проводам, нужно узнать, кто кому звонит по телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк.

### **3. Где чей домик?**

**Правила игры.** 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.

#### **4. Поросята и серый волк**

**Правила игры.** Игру можно начать с рассказывания сказки: «В некотором царстве – неизвестном государстве жили-были три поросенка: Ниф-Ниф, Нуф-Нуф и Наф-Наф. Ниф-Ниф был очень ленив, любил много спать и играть и построил себе домик из соломы. Нуф-Нуф тоже любил спать, но он был не такой лентяй, как Ниф-Ниф, и построил себе домик из дерева. Наф-Наф был очень трудолюбивый и построил себе домик из кирпича.

Каждый из поросят жил в лесу в своем домике. Но вот наступила осень, и пришел в этот лес злой и голодный серый волк. Он прослышал, что в лесу живут поросята, и решил их съесть. (Возьми палочку и покажи, по какой дорожке пошел серый волк.)

Если дорожка привела к домику Ниф-Нифа, то можно так продолжить сказку: «Итак, серый волк пришел к домику Ниф-Нифа, который испугался и побежал к своему брату Нуф-Нуфу. Волк разломал домик Ниф-Нифа, увидел, что там никого нет, но лежат три палки, рассердился, взял эти палки и пошел по дороге к Нуф-Нуфу. А в это время Ниф-Ниф и Нуф-Нуф побежали к своему брату Наф-Нафу и спрятались в кирпичном доме. Волк подошел к домику Нуф-Нуфа, разломал его, увидел, что там ничего нет, кроме двух палок, рассердился еще больше, взял эти две палки и пошел к Наф-Нафу. Когда волк увидел, что домик Наф-Нафа из кирпича, и что он не сможет его разломать, то он заплакал от обиды и злости. Увидел, что возле домика лежит одна палка, взял ее и голодный ушел из леса. Сколько палок унес с собой волк? Если волк попадет к Нуф-Нуфу, то рассказ меняется, и волк берет две палки, а затем одну палку из домика Наф-Нафа. Если волк попадает сразу к Наф-Нафу, то он уходит с одной палкой. Число палок у волка является числом набранных им очков (6, 3 или 1). Нужно добиваться, чтобы волк набрал как можно больше очков.

#### **5. Добавь слово**

**Ход игры:** Взрослый говорит детям: «Давайте вспомним, где у вас правая рука. Поднимите ее. 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 обозначает слова «Впереди меня» и

«позади меня»? (Уточняет и эти понятия). А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол). Я буду называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете отвечать такими словами: «справа», «слева», «позади», «впереди».

Воспитатель говорит:

- Стол стоит... (называет имя ребенка).

- Позади.

- Полочка с цветами висит...

- Справа.

- Дверь от нас...

- Слева.

Если ребенок ошибся, ведущий предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

- Какая рука у тебя ближе к окну?

- Правая.

## **6. Внизу – вверху**

### **Содержание игры.**

**Вариант 1.** Взрослый называет различные предметы, которые находятся либо только на земле, тогда дети говорят: «Внизу», либо только в воздухе, тогда дети говорят хором: «Вверху».

Например:

Взрослый. Орел.

Дети. Вверху.

Взрослый. Тигр.

Дети. Внизу и т. д.

**Вариант 2.** Взрослый называет предметы в иной обстановке, дети выполняют определенные действия. Если названный предмет находится вверху, они поднимают руки; если – внизу, они приседают.

Например: «Самолет летит!» – дети приседают и т. д.

## **7. Сделай так, как я скажу**

**Содержание игры.** Предлагаем детям положить перед собой чистый лист бумаги и подготовиться к игре. Круг (взрослый его показывает) надо положить в середину.

Слева от круга – треугольник, справа – квадрат, вверху – круг, внизу – прямоугольник. Выигрывает тот, кто правильно разложил фигуры.

В игре закрепляются пространственные представления детей, знания о геометрических фигурах, зрительные и слуховые ощущения совершенствуются, развивается произвольное внимание, наблюдательность, моторика.

Если дети не знают геометрических фигур, то вместо них можно использовать любые предметы или игрушки.

## **8. Куда пойдешь и что найдешь?**

**Содержание игры.** Взрослый раскладывает игрушки в разных местах комнаты: справа от ребенка ставит плюшевого мишку, слева – матрешку, перед ребенком – машины, позади ребенка – паровоз и говорит:

«Вперед пойдешь – машину найдешь,

Вправо пойдешь – мишку найдешь,

Влево пойдешь – матрешку найдешь,

Назад пойдешь – паровоз найдешь.

Куда ты хочешь пойти, что ты хочешь найти?»

Игра может быть усложнена: игрушки прячутся под ковер или накрываются бумагой.

Взрослый говорит:

«Вперед пойдешь – куклу найдешь,

Вправо пойдешь – зайца найдешь,

Влево пойдешь – мяч найдешь,

Назад пойдешь – юлу найдешь.

Куда ты хочешь пойти, что ты хочешь найти?».

## **9. Солнышко**

**Содержание:** ребятам предлагается схематическое изображение лица человека с ориентиром (нос). Предлагается выложить на нем части лица (глаза, брови, губы). Затем ребенок закрывает глаза и выполняет это задание снова, проговаривая где по отношению друг к другу располагаются все части лица.

## **10. Скульптор**

**Содержание:** ребятам предлагается макет игрушки Буратино. Буратино будет показывать движения, а ребята стараются четко все за ним повторить.

## **Контролер**

**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 в левый автобус, а с зелеными - в правый.

### **11. Кто правильно назовет**

**Содержание:** В игре ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему предлагают закрыть глаза, повернуться на одном месте несколько раз. Затем открыть глаза, опять показать правую руку и назвать то, что находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.

### **12. Кто из детей стоит близко, а кто далеко?**

**Содержание:** дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет, кто из детей стоит ближе к нему, а кто дальше.

### **13. Автогонки**

**Содержание:** ребенку предлагается 2 машинки. Ребенок рассматривая их отмечает цвет, размер, звук издаваемый в процессе движения. Затем 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.

### **14. Найди игрушки**

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

### **15. Разведчик**

**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, 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 рисует маршрут своего пути.

## **16. Волшебный сундучок**

**Содержание:** ребенку предлагается обследовать, рассмотреть несколько предметов или игрушек. Затем ребенок закрывает глаза, а взрослый раскладывает эти игрушки на 2 полочки сундучка. Ребенок вставляет руки «рукава» и, обследуя те же предметы уже внутри сундучка, рассказывает, где они находятся.

## **17. Разноцветное путешествие**

**Содержание:** 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 соответствие 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.).

**Содержание:** взрослый рассказывает детям: Сегодня ночью был сильный ветер и сдул с неба почти все звездочки. Луне на небе стало очень грустно одной, и она попросила нас ей помочь. Сейчас мы с вами наденем волшебные колпаки и станем астрономами. Луна передала мне фотографию неба до того, как ветер сдул звезды, и фотографии тех созвездий, которые здесь располагались. Сейчас вам нужно по фотографиям составить созвездия и вернуть их на наше небо. В процессе работы детей, взрослый рассказывает вам легенды о тех созвездиях, которые выкладывают дети.

## **18. Замри**

**Ход игры.** «Дети сегодня мы с вами будем играть в игру «Замри». Под музыку вы будете, свободно двигаются по залу. По сигналу (выключение музыки) вы останавливаетесь – «замираете». Кого назначат, должны сказать: «Справа от меня..., слева ...». Затем, не сходя с места, повернуться и ответить на те же вопросы.

## **19. Мяч по кругу**

**Ход игры.** «Дети сегодня мы с вами будем играть в игру «Мяч по кругу». Вы будете передавать мяч друг другу по кругу, по команде ведущего». Дети передают

мяч по команде вправо по кругу, влево по кругу, над головой, под коленом, перед собой, за спиной.

## 20. Аист

**Ход игры.** Дети хором обращаются к ведущему – «аисту»:

Аист, аист длинноногий,

Покажи домой дорогу.

Ведущий – «аист» отвечает и показывает движения, а все остальные дети их повторяют:

Топай правой ногой,

Топай левой ногой.

Снова - правой ногой,

Снова – левой ногой.

После – правой ногой,

После – левой ногой,

Вот тогда придёшь домой.

## 21. В лесу

**Ход игры.** «Дети я вас приглашаю на прогулку в лес». Ставим на фланелеграф изображение берёзы с зелёными листьями.

- Как вы думаете, о каком времени года мы сейчас будем говорить?

- Почему вы так думаете?

- Каковы признаки лета?

В углу фланелеграфа выставляются: гриб, солнце, облако, заяц, птица. ёжик, медвежонок, домик, ёлочка.

- Как вы думаете, что может находиться над деревом?

Ребенок выкладывает на фланелеграфе солнце, птицу, облако. Если он затрудняется, помогаем ему.

- Что вам это облако напоминает?

- А что может находиться под деревом?

Другой ребёнок выкладывает гриб и зайца.

- Покажите правую руку, левую.

- Расположите справа от дерева ёжика, а слева - медвежонок.

- С какой стороны от дерева находится гриб, заяц?

- Поставьте слева от дерева домик, а справа – ёлочку.
- Назовите предметы, расположенные правее гриба, левее ёжика.

## **22. Динамические картинки**

**Ход игры.** На магнитной доске или фланелеграфе выставляем ёлку. Каждый ребёнок получает свою картинку: берёзку, грибок, кустик, зайца, белку, ворону, ежа, домик.

Игровая ситуация:

- Сейчас каждый из вас превратится в художника, и все вместе мы создадим картину. Надо только точно выполнить команды.

Дети располагают свои картинки по заданию.

- Берёзка справа от ёлки.
- Ворона над ёлкой.
- Заяц слева от ёлки.
- Лиса идёт к ёлке.
- Куст под ёлкой.
- Ёжик идёт от ёлки.
- Грибок под ёлкой.
- Домик за ёлкой.
- Белка на ёлке.

В ходе игры даются дополнительные указания, пояснения.

## **23. Котята разбежались**

**Ход игры.** На фланелеграфе размещены фигурки 3-4 котёнка разного цвета. В начале игры все они находятся на одном месте. Дети называют место расположения котят: например в середине. Ведущий говорит: «Котята разбежались», - и передвигает фигурки в разных направлениях. Дети поочерёдно должны показать и сказать, где находится каждый котёнок. Например, «Красный котёнок сидит в правом верхнем углу, а оранжевый внизу слева» и так далее.

## **24. Наоборот**

**Ход игры.** Дети садятся на стулья в кружок.

Ведущий произносит слово и бросает кому-либо из детей мяч; ребёнок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч ведущему. (Вперёд – назад, направо – налево, вверх – вниз, далеко – близко, высоко



– низко, над – под, внутри – снаружи, дальше - ближе, далёкий – близкий, верхний – нижний, правый – левый и др.).

## **Игры на формирование ориентировки «на себе»**

### **Солнышко**

Содержание: ребятам предлагается схематическое изображение лица человека с ориентиром (нос). Предлагается выложить на нем части лица (глаза, брови, губы). Затем ребенок закрывает глаза и выполняет это задание снова, проговаривая где по отношению друг к другу располагаются все части лица.

### **Прятки**

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.

### **Дорога в детский сад, домой**

Содержание: Ребенок вспоминает и рассказывает, где по дороге в детский сад он видел школу, что было возле нее, в каком направлении надо к ней идти, где сделать поворот и т. д. Затем ребенок составляет схему пути в школу.

### **Бег к реке**

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**

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.

### **Кто правильно назовет**

Содержание: в игре ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему предлагают закрыть глаза, повернуться на одном месте несколько раз. Затем открыть глаза, опять показать правую руку и назвать то, что находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.

### **Кто из детей стоит близко, а кто далеко?**

Содержание: дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет кто из детей стоит ближе к нему, кто дальше.

### **Вратарь**

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.

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

### **Жмурки с колокольчиком**

Содержание: 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.

## **Найди игрушки**

*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.

## **Скок-перескок**

*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.

## **"Автогонки"**

*Цель:* учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами.

*Оборудование:* 2 машинки разного цвета, размера, способа управления (обычная и инерционная), темная повязка для глаз.

*Содержание:* 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.

## **"Жмурки с колокольчиком"**

*Цель:* учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов.

*Оборудование:* темная повязка для глаз, колокольчик.

*Содержание:* 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.

Игры на ориентировку в микропространстве

### **"Художник"**

*Цель:* умение ориентироваться на плоскости, закреплять умение понимать пространственную терминологию.

*Оборудование:* картинка - фон, предметные картинки.

*Содержание:* Рассказываем ребенку: Представь, что ты - художник, а я - твой помощник. Сейчас мы будем создавать картину. Я буду называть тебе место и изображение, которое ты должен будешь изобразить на этом месте. Ребенок выполняет задание педагога, после чего меняется с ним ролями.

### **"Волшебный сундучок"**

*Цель:* закреплять навыки ориентировки в микропространстве, активизировать в речи детей слова "вверху", "внизу", "справа", "слева".

*Оборудование:* "сундучок", мелкие игрушки

*Содержание:* 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.

### **"Разноцветное путешествие"**

*Цель:* закреплять умение ориентироваться на своеобразном листе в крупную клетку, развивает воображение.

*Оборудование:* игровое поле, мелкая игрушка.

*Содержание:* 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 соответствие 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.).

### **"Бабочка"**

*Цель:* закреплять умение ориентироваться на микроплоскости, вызывать интерес к чтению, закреплять навыки чтения.

*Оборудование:* поле с буквами.

*Содержание:* 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 в зависимости от загаданного слова.

### **"Путешествие по азбуке"**

*Цель:* закреплять умение ориентироваться на микроплоскости, формировать образы буквы и слова.

*Оборудование:* игровое поле с буквами

*Содержание:* ребенку говорим: Сегодня мы с тобой отправимся в путешествие по волшебной стране, где живут загадки, а азбука поможет тебе их разгадать. Если ты правильно соберешь все буквы, то сможешь узнать отгадку. Педагог загадывает загадку, а затем дается направление движения по игровому полю. Ребенок действует в соответствии с инструкцией, составляет слово - отгадку.

### **"Стрелоплан"**

*Цель:* учить детей ориентировать на плоскости, закреплять понятие "право", "лево", активизировать в речи предлоги, стимулировать глазодвигательную функцию.

*Оборудование:* игровое пособие "Стрелоплан".

*Содержание:* детям прослеживают глазами указанное направление каждого героя, объясняют где в данный момент находится каждый герой.

### **"Найди место"**

*Цель:* формировать умение определять верхний, нижний край плоскости, его левую и правую стороны, находить середину в плоскости.

*Оборудование:* цветные ленты, игрушки.

*Содержание:* на ковре при помощи цветных лент обозначается прямоугольник такого размера, чтобы ребенок спокойно мог передвигаться. Детям предлагается задание: расположить игрушки согласно инструкции педагога. Например, мяч положить в дальнем левом углу, машинку - в середине, мишку - в ближнем правом углу и т.п.

Игры на ориентировку с помощью схем и планов маршрута, планов пространства

### **"Адресное бюро"**

*Цель:* учить ориентироваться на карте города, располагать на плане объекты в соответствии с расположением реальных объектов.

*Оборудование:* карта города, фотографии достопримечательностей.

*Содержание:* дети по памяти располагают фотографии достопримечательностей на карту города.

### **"Астрономы"**

*Цель:* закреплять умение ориентировать по схеме, ориентироваться на микроплоскости (фланелеграфе).

*Оборудование:* фланелеграф, схемы созвездий, звездочки, колпаки.

*Содержание:* педагог рассказывает детям: Сегодня ночью был сильный ветер и сдул с неба почти все звездочки. Луне на небе стало очень грустно одной и она попросила нас ей помочь. Сейчас мы с вами наденем волшебные колпаки и станем астрономами. Луна передала мне фотографию неба до того как ветер сдул звезды и фотографии тех созвездий, которые здесь располагались. Сейчас вам нужно по фотографиям составить созвездия и вернуть их на наше небо. В процессе работы детей, педагог рассказывает вам легенды о тех созвездиях, которые выкладывают дети.

### **"Помоги Незнайке разложить учебные принадлежности"**

*Цель:* закреплять умение ориентироваться в пространстве по картинке - плану, в микропространстве, соотносить схематическое изображение предмета с реальным

*Оборудование:* картинка - план, учебные принадлежности.

*Содержание:* детям предлагается картинка - план со схематическим изображением учебных принадлежностей. Дети раскладывают реальные учебные принадлежности в соответствии с планом.

### **"Где Маша?"**

*Цель:* закреплять умение соотносить реальное пространство с планом.

*Оборудование:* план

*Содержание:* Педагог рассказывает детям: Кукла Маша потерялась. Вот карта ее пути. Давайте найдем Машу и поможем ей вернуться домой.