

КАРТОТЕКА

«Нейропсихологические игры для развитие пространственных представлений у дошкольников с ОВЗ»

Комплекс игр и упражнений «Поиск клада»

Цель: игра направлена на освоение пространства с опорой на схему собственного тела. Кроме того, игра способствует развитию внимания и контроля за своим поведением.

Возраст: от 4 лет.

Количество участников: индивидуальное занятие.

Подсобный материал: не требуется.

Ход игры: ребенку предлагается выполнять роль «робота». Ему даются инструкции, следуя которым, он должен передвигаться по помещению. Необходимо использовать как можно больше слов, обозначающих пространственные характеристики среды: вперед, назад, вправо, влево, ближе, дальше, правее, левее, перед, за, выше, ниже, на, под, справа от, слева от, между, внутри, сзади и т.д.

Инструкция: «Давай поиграем так: сейчас ты будешь роботом на дистанционном управлении, который придуман для поисков клада в опасных для человека местах. Я буду говорить тебе маршрут передвижения, а ты в точности исполняй каждое указание. Если нигде не ошибешься, то найдешь клад (приз для ребенка - игрушка, конфетка или что-то еще, что нравится ребенку, - должен быть спрятан заранее). Итак, внимание! Три шага вперед, повернись направо, два шага влево, прыжок назад, повернись налево, пять шагов вперед, повернись спиной к окну и сделай вправо четыре шага, встань так, чтобы оказаться ближе к стулу, но дальше от стола, подними правую руку, повернись кругом, присядь. Загляни под книгу. Что ты нашел?!»

Когда у ребенка станет все получаться, можно усложнить игру инструкцией «наоборот»: «Давай теперь представим, что ты «сломанный робот» и все делаешь наоборот. Если я скажу «вправо», иди налево, скажу «вперед» - иди назад. Договорились?»

Теперь, чтобы правильно выполнить инструкцию, ребенку необходимо мысленно перевернуть услышанное направление.

Чтобы сделать игру еще сложнее, можно придумать условный сигнал (например, хлопок в ладоши или звонок в колокольчик), по которому ребенок будет превращаться то в исправного робота, то снова в сломанного. Это условие дополнительно поможет ребенку развить способность к переключению, контроль и внимание.

«Веселая зарядка»

Цель: благодаря этому заданию ребенок закрепит представления о схеме тела, научится переводить зрительно-гностическое пространство в телесно-гностическое и наоборот, что будет очень полезно для развития пространственных представлений в целом.

Возраст: от 5 лет.

Количество участников: занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

Подсобный материал: листы бумаги; ручки или карандаши.

Ход игры: педагог рисует вместе с ребенком на отдельных листах бумаги схематичное изображение трех-пяти человечков в разных позах.

Затем ребенок становится напротив педагога, и педагог показывает ему получившиеся рисунки (карточки) в произвольном порядке. Ребенок должен быстро принять нарисованную позу, мысленно перевернув ее в пространстве.

Можно показывать карточки друг другу по очереди, дав ребенку задание проверять, правильно ли получается у педагога; это поможет развитию не только пространственных представлений, но и функций контроля.

При проведении этой игры в диаде или группе тот, кто быстрее и правильнее принял заданную позу, получает одно очко. Когда «зарядка» закончится, подсчитываются полученные очки и определяется победитель.

«На зарядку становись!»

Цель: формирование соматотопических представлений и их вербальных обозначений, а также развитие моторики.

Возраст: от 5 лет.

Количество участников: занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

Подсобный материал: не требуется.

Ход игры: педагог называет ребенку последовательность движений, которые он должен совершать. Например: «Выстави правую ногу вперед. Теперь подними вверх левую руку» и т.д. В предлагаемой «Инструкции» мы привели описание одной серии движений. Педагог сможет затем по аналогии придумать другие.

Варианты упражнения:

1) педагог называет последовательность движений, затем ребенок должен ее выполнить;

2) педагог показывает серию движений, затем ребенок проговаривает вслух, какие движения были сделаны, соблюдая их последовательность.

В данной игре полезно меняться ролями, чтобы у ребенка была возможность дать задание педагогу и проверить правильность его выполнения. Но не надо спешить отдавать ребенку руководящую роль, так как он сначала должен научиться выполнять предложенные задания, чтобы потом по аналогии придумывать свои.

Инструкция: «Сейчас я буду говорить тебе, какие все более сложные движения ты будешь делать. Ты внимательно слушай, а потом каждое выполни точно так, как я тебе скажу.

- Коснись правой рукой своего носа.
- Прыгни на двух ногах вправо.
- Прыгни три раза на правой ноге влево и один раз вперед.
- Вытяни вперед левую руку, а правую подними вверх.
- Коснись правой рукой своего левого уха.
- Сделай один шаг назад и попрыгай на левой ноге.

- Согни правую ногу в колене, а левой рукой дотронься до своей правой брови.

- Дотронься указательным пальцем левой руки до правой коленки, а большим пальцем правой руки - до левой коленки».

«Карта сокровищ»

Цель: игра поможет ребенку научиться ориентироваться не только в реальном пространстве, но и в схематичном изображении пространства.

Возраст: от 6 лет.

Количество участников: индивидуальное занятие.

Подсобный материал: лист бумаги, ручка или карандаш, игрушка или что-нибудь вкусное для «клада».

Ход игры: педагог вместе с ребенком рисует схематичное изображение комнаты, квартиры или другого места, в котором проходит занятие, проговаривая вслух, что стоит справа, что слева, что посередине. Затем педагог обозначает на схеме - «карте сокровищ» - крестиком место, где он спрятал «клад», и просит ребенка помочь найти обозначенное место, сверяясь с картой.

Можно играть в эту игру и поменявшись ролями: ребенок сам на карте отмечает место, где спрятана игрушка, и рисует стрелками на плане дорогу к нему. Задача педагога - убедиться

в правильности схемы, найдя «клад» по указателям на карте.

«Муха»

Цель: игра помогает ребенку научиться ориентироваться в пространстве листа, закрепить понятия «лево - право», «верх - низ», а также развивает внимание.

Возраст: от 5 лет.

Количество участников: индивидуальное занятие.

Подсобный материал: лист бумаги; ручка или карандаш; небольшая пуговица.

Ход игры: прежде чем начать игру, на листе бумаги рисуется игровое поле, разделенное на 9 клеточек (условная «клетка»), в котором будет перемещаться «муха».

Задача ребенка - следить за обозначенными педагогом движениями мухи, воспроизводя их: передвигая пуговицу пальцем по клеточкам (на первом этапе игры) или представляя их мысленно (на втором этапе).

Инструкция: «В центре поля сидит муха, которая пытается выбраться из клетки. На каждый ход она может пролететь только одну клеточку. Я буду говорить, куда муха полетела, а ты внимательно следи за ее передвижением. Как только она вылетит за границы всех клеток, быстро хлопай в ладоши, чтобы ее поймать. Если ты успеешь хлопнуть, пока я не назвала следующий ход, то ты «поймал» муху, а если нет — значит, мухе удалось тебя запутать и вылететь из клетки незаметно. Всего будет 5 мух. Каждый раз муха начинает свой полет из центра клетки. Посмотрим, кто окажется проворнее. Начнем? Муха полетела вверх, вправо, вниз, вниз, вправо (хлопок), вниз...»

Если ребенок хлопнул в нужный момент, то ему засчитывается один балл, а если, потеряв «муху», не хлопнул, или хлопнул тогда, когда «муха» остается в клетке, - то балл начисляется «мухе».

В том случае, если ребенку трудно удастся игра, направления «верх», «низ», «право», «лево» на данном этапе игры помечаются соответствующими буквами или (для дошкольников) стрелками, чтобы несколько облегчить процесс ориентации в пространстве.

По мере тренировки можно ускорять темп, заставляя ребенка ориентироваться в пространстве листа быстрее, и удлинять маршрут «полета» «мухи», увеличивая количество клеточек в игровом поле.

Приведем варианты игры, в которых задача, решаемая ребенком, постепенно усложняется.

Вариант 1. Ребенку дают конфликтную инструкцию, т.е. говорят, что муха стала очень непослушной и все делает наоборот. Когда ей говорят «направо», она летит налево и т.д. Задача остается прежней - вовремя поймать муху, не дав ей вылететь за пределы поля.

Вариант 2. Педагог садится напротив ребенка, положив страницу с игрой перед собой, но так, чтобы ребенок видел игровое поле. Усложнение задачи в том, что по условию игры ребенок видит игровое поле «вверх ногами», а диктовать маршрут перемещения мухи он должен соответственно тому, как видит поле педагог, т.е. мысленно переворачивая игровое поле в пространстве.

Вариант 3. Без рисунка. Запомнив количество клеточек в игровом поле, ребенок отслеживает перемещения мухи на слух, с закрытыми глазами, представляя ее маршрут в уме.

«Разложи предметы»

Цель: игра поможет ребенку научиться ориентироваться в пространстве не только относительно себя, но и относительно других объектов.

Возраст: от 5 лет.

Количество участников: индивидуальное занятие.

Подсобный материал: можно использовать любые предметы (в приведенном примере это ластик, карандаш и тетрадь).

Ход игры: ребенок должен располагать имеющиеся предметы так, как скажет педагог.

Инструкция: «Представь, что ты работаешь помощником продавца. Чтобы покупатели лучше видели товар, попробуй разложить его разными способами:

- Положи карандаш на тетрадь.
- Положи тетрадь на карандаш.
- Положи карандаш между ластиком и тетрадью.
- Положи карандаш так, чтобы он одновременно оказался под тетрадью и ластиком.
- Положи ластик ближе к карандашу, чем к тетради.
- Положи тетрадь слева от карандаша, но справа от ластика.
- Положи карандаш справа от тетради и ластика».

«Танки»

Цель: игра направлена на развитие пространственных представлений, ориентирование в «перевернутом» пространстве, способствует уменьшению «зеркальности» в письме.

Возраст: от 6 лет.

Количество участников: занятие можно проводить как индивидуально, так и в группе.

Подсобный материал: лист бумаги формата А4, две шариковые ручки разного цвета.

Ход игры: лист бумаги сгибают пополам и проводят границу по линии сгиба. Получились два поля. Каждый игрок рисует на своем поле по 4 или по 6 танков (художественная ценность рисунка здесь не имеет никакого значения, танки можно изобразить схематично в виде квадратов), расставляя их равномерно по всей своей территории (рис. 1).

Задача игроков - сбивать танки противника. Чтобы сбить танк, игрок на своем поле рисует «снаряд» (хорошо закрашенная жирная точка), складывает листок по линии сгиба рисунком внутрь и с нажимом закрашивает эту же точку с обратной стороны листа, делая отпечаток. Развернув листок, можно увидеть, где отпечаталась точка, т.е. куда на поле противника попал снаряд. Если снаряд отпечатался на танке другого игрока, танк считается сбитым и зачеркивается. Игроки «стреляют» по очереди. Выигрывает тот, кто «стрелял» точнее и раньше подбил все танки противника.

«Рисунки из Зазеркалья»

Цель: игра развивает умение ориентироваться в «перевернутом» пространстве, способствует уменьшению «зеркальности» в письме.

Возраст: от 6 лет.

Количество участников: индивидуальное занятие.

Подсобный материал: лист бумаги, карандаш.

Ход игры: на одной части листа бумаги делается несложный рисунок (например: домик, забор, дерево и схематично изображенный человечек).

Лист кладут так, чтобы его чистая часть была повернута к ребенку, сидящему напротив педагога. Со стороны, где изображен рисунок, можно посадить посередине листа любую игрушку лицом к рисунку и в ее правую руку вложить карандаш или ручку, чтобы ребенку легче было ориентироваться, где правая сторона.

Ребенок должен рисовать на чистой части листа следующим образом:

- все, что у игрушки нарисовано слева, и он должен нарисовать слева;
- все, что у игрушки с правой стороны, - и у него должно быть справа;
- все, что у игрушки в верхней части, - у ребенка тоже будет сверху;
- все, что нарисовано у нее в нижней части, - должно быть нарисовано снизу и у ребенка.

Главное в этом задании - правильное расположение предметов, а не красота рисунка. Если ребенку что-то изобразить сложно, он может рисовать схематично.

Инструкция: «Представь, что ты, как Алиса, оказался в Зазеркалье. Чтобы выбраться оттуда, тебе нужно нарисовать перевернутую картинку. Правильно нарисованная картинка будет твоим билетом из страны Зазеркалья».