



Картотека игр для формирования  
пространственно-временных представлений  
у дошкольников

**Картотека игр для формирования  
пространственно-временных представлений у  
дошкольников**

**Вверху – внизу. Кто выше?**

Цель. Развитие пространственных представлений.

Материал игры: декоративная таблица, на которой изображено голубое небо, зеленый луг и река.

В разных местах таблицы пришиты крючки. На столе раскрываются вырезанные из картона или выпиленные из фанеры фигурки звездочек, самолетиков, птичек, стрекоз, лягушек, рыбок, зверюшек и т. д.

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».

**Разговор по телефону.**

Цель. Развитие пространственных представлений.

Игровой материал. Палочка (указка).

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

Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном

доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».

**Где чей домик?**

Цель. Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо).

Игровой материал. Набор карточек с числами.

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.

**Добавь слово.**

Цель игры: упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе, развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры: Воспитатель 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, воспитатель предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет.

- Какая рука у тебя ближе к окну?
- Правая.

### **Внизу – вверх.**

Содержание игры.

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

Например:

Воспитатель. Орел.

Дети. Вверху.

Воспитатель. Тигр.

Дети. Внизу и т. д.

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

Например, если воспитатель говорит: «Самолет летит!», дети приседают и т. д.

### **Сделай так, как я скажу.**

Материал игры: у детей конверты с набором геометрических фигур лист бумаги; у воспитателя набор таких же геометрических фигур, но большего размера.

Содержание игры. Воспитатель предлагает детям положить перед собой чистый лист бумаги и приготовиться к игре. Круг (воспитатель его показывает) надо положить в середину. Слева от круга – треугольник, справа – квадрат, вверху – круг, внизу – прямоугольник.

Выигрывает тот, кто правильно разложил фигуры.

### **Куда пойдешь и что найдешь?**

Материал игры: любые игрушки.

Содержание игры. Воспитатель раскладывает игрушки в разных местах комнаты: справа от ребенка воспитатель 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?»  
Игры может быть усложнена: игрушки прячутся под ковер или накрываются бумагой.

Воспитатель говорит:

«Вперед пойдешь – куклу найдешь,  
Вправо пойдешь – зайца найдешь,  
Влево пойдешь – мяч найдешь,  
Назад пойдешь – юлу найдешь.

### **Скульптор**

Цель: закреплять знания о месте расположения частей лица, умение ориентироваться на собственном теле.

Оборудование: схематическое изображение лица человека.

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.

### **Контролер.**

Цель: закреплять навыки ориентировки в пространстве в процессе соотнесения детьми парно

противоположных направлений собственного тела с направлениями, стоящего напротив человека.

Оборудование: билеты красного и зеленого цвета, обручи

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 «контролером» в левый автобус, а с зелеными - в правый.

### **Кто правильно назовет.**

Цель: стимулировать умение определять пространственные отношения между собой и окружающими объектами.

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?**

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета «от себя».

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

### **Найди игрушки**

Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

Оборудование: разные 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.

### **Разведчик**

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

Оборудование: лист бумаги, карандаш

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, 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 моей помощью рисует маршрут своего пути.

### **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.

### **Замри**

Дидактическая задача. Учить детей воспринимать своё положение в пространстве, вызвать интерес к пространственному положению предметов, людей по отношению к собственному телу.

Игровое правило. Останавливаться строго по сигналу.

Ход игры. «Дети сегодня мы с вами будем играть в игру «замри». Под музыку вы будете, свободно двигаться по группе. По сигналу (выключение музыки) вы останавливаетесь – «замираете». Я назначу детей, которые должны сказать: «Справа от меня..., слева ...». Затем я предлагаю детям, не сходя с места, повернуться и ответить на те же вопросы.

### **Мяч по кругу**

Дидактическая задача. Учить понимать словесные задания на изменение направления движения предмета в

пространстве. Закрепление значения слов, обозначающих пространственные признаки: направо, налево, над, под, за, перед.

Игровое правило. Не уронить мяч, следовать команде.

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». Первую игру роль ведущего я возьму на себя (последующие игры роль ведущего может выполнять назначенный ребёнок). Дети передают мяч по команде вправо по кругу, влево по кругу, над головой, под коленом, перед собой, за спиной.

### **Аист**

Дидактическая задача. Учить понимать словесные указания в определении правой и левой стороны на собственном теле.

Игровое правило. Аист отвечает после того, как дети «спросят у него дорогу». Дети выполняют движения в соответствии с текстом.

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.

### **Динамические картинки**

Дидактическая задача. Формировать пространственное восприятие при ориентировке с учётом точки отсчёта от предметов.

Игровое правило. Выкладывать картинки по заданию.

Материал. Фланелеграф, изображение ёлка, берёзка, грибок, кустик, заяц, белка, ворона, ёж, домик.

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

Вожу детей в игровую ситуацию:

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

Дети располагают свои картинки по моему 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 даю дополнительные указания, пояснения.

### **Котята разбежались**

Дидактическая задача. Закреплять умение оценивать расположение предмета на плоскости. Развивать внимание. Способствовать запоминанию понятий право, правый, лево, левый, верх, верхний, низ, нижний.

Игровое правило. Показать и сказать, где находится каждый котёнок.

Материал. Фланелеграф, фигурки шести котят разного цвета.

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

### **Наоборот**

Дидактическая задача. Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления. Закрепить парно – противоположные значения слов, обозначающих пространственные признаки предметов.

Игровое правило. Называть слова, только противоположные по смыслу.

Материал. Мяч.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок.

Воспитатель произносит слово и бросает кому – либо из детей мяч; ребёнок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч воспитателю. (Вперёд – назад, направо – налево, вверх – вниз, далеко – близко, высоко – низко, над – под, внутри – снаружи, дальше - ближе, далёкий – близкий, верхний – нижний, правый – левый и др.)

### **"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.

### **"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.

### Игра «вчера, сегодня, завтра» (сутки)

Оборудование: мяч.

Ведущий бросает мяч по очереди всем играющим говоря короткую фразу, например: «Мы лепили...». Поймавший заканчивает фразу, как бы отвечая на вопрос «когда?».

Примеры фраз:

Мы пойдем гулять в парк... (сегодня)

Мы навещали бабушку ... (вчера)

Мы будем читать книгу (завтра)

(Т. И. Тарабарина «Детям о времени»)

### Игра «что мы делали» (сутки)

Ведущий говорит предложение-задание: «Покажите, что вы делали утром». Играющие изображают разные действия, но не называют их. Задача ведущего угадать, что изображает играющий. Аналогично можно провести игру со словами «вчера», «сегодня», «завтра».

### Игра «назовите пропущенное слово» (части суток)

Взрослый говорит предложение, пропуская названия частей суток: «Мы завтракаем утром, обедаем..«Мы пойдем гулять ...». Ребенок называет части суток.

### Задание-игра «что было, есть и будет» (сутки)

По очереди составляем рассказы. Их содержание может быть как реальным, так и вымышленным.

Темы рассказов: что со мной было вчера. Что я делал сегодня. Что со мной случится завтра.

### Игра «лови, бросай, дни недели называй» (дни недели)

По очереди подбрасывая мяч, последовательно называть дни недели. «Я начну, ты продолжай, дни недели называй! Среда...»

### Игра «а ну-ка угадай» (дни недели)

Взрослый говорит: «Я среда, какой день недели следующий?»



Или: «Я понедельник. Какой день недели был вчера. Какой день недели будет послезавтра».

### **Игра «какая бывает осень?» (времена года)**

Играющие по очереди называют осенние характеристики: грустная, дождливая, золотая. Зима: снежная, слякотная, морозная.

### **Угадай, что изменилось?**

Дидактическая задача: определять положение предметов в пространстве по отношению друг к другу.

Оборудование: набор игрушечной мебели и посуды или предметные картинки.

Содержание. На полочке комната куклы. Дети рассматривают обстановку комнаты изакрывают глаза, положив голову на руки. Воспитатель делает перестановку мебели. Ребенок должен сказать, где стоял тот или иной предмет. Например: «Стул стоял слева от дивана, а его поставили около стола». Когда дети усвоят правила игры, можно делать одновременно две-три перестановки.

Примечание. Вместо набора мебели можно использовать предметные картинки (обувь, одежда, цветы, предметы домашнего обихода), располагая их группами на наборном полотне или фланелеграфе.

### **Где искать?**

Дидактическая задача: формировать умение детей ориентироваться в пространстве; учить выбирать направление поиска.

Оборудование: игрушки.

Содержание. Водящий выходит из группы, дети прячут игрушку. Водящий возвращается, дети направляют его поиск словами: на столе, под партой, у окна, рядом с аквариумом, между полочками и т. д. Найденную игрушку ребенок берет поиграть. Впоследствии может быть двое водящих.

### **Игра «Когда деревья надевают этот наряд?»**

Цель – формирование знаний о сезонных изменениях в природе.

Материал: картинки с изображением деревьев в разное время года.

Ход игры: Педагог показывает одну из картинок, читает отрывок из стихотворения, описывающего соответствующее время года, и спрашивает детей, когда, в какое время года это происходит в природе.

### **Игра «В какое время года нужны эти предметы?»**

Цель – закреплять представления о временах года и сезонных изменениях в природе.

Материал: сюжетные картинки с изображением времён года, предметные картинки.

Ход игры: Педагог показывает детям изображения времён года и предметов и предлагает определить, в какое время года используются эти предметы и почему.

#### **Д/и «Незнайка в лесу»**

Воспитатель. Однажды Незнайка пошел в лес, идет он по лесу и рассказывает: «Листья растут в дереве. Птичка села из куста. Муравей вылез в муравейник. Сова сидит на дупле. Дятел стучит к дереву. Заяц убегает к лисе. Стрекоза летает под землей. Гусеница ползет под веточкой. Бабочка порхает в цветке. Цветы растут над деревом». И т. д.

Дети должны исправить ошибки Незнайки.

#### **Д/и «Где мячик?»**

Материал. Лист бумаги с нарисованной сеткой, «мячик» (кружочек).

Ход игры. - Покатился мячик в самую середину листа. Положите туда «мячик» (кружочек).

- Покатился «мячик» на один квадрат вверх. Где теперь «мячик»?

- Потом он покатился на один квадрат вправо. Где теперь «мячик»? (На один квадрат вниз и на один влево и т. п.)

Воспитатель диктует, дети передвигают «мячик». Более сложный вариант игры – следить глазами и лишь в конце указать местонахождение «мячика». Побеждает тот, кто правильно назовет, где лежит мячик.

#### **Д/и «Угадай, где звенит колокольчик»**

Воспитатель вызывает ребенка и звонит возле него в колокольчик, затем предлагает ему закрыть глаза и определить на слух, где звенит колокольчик: впереди, сзади, слева, справа, вверху, внизу.

#### **Д/и «Игра с обручами»**

Материал. Три разноцветных обруча, набор кубиков.

На полу располагаются три разноцветных обруча – красный, желтый и зеленый – так, что все они попарно пересекаются.

Воспитатель говорит:

- Положите красный кубик так, чтобы он был внутри красного обруча, но снаружи желтого и зеленого.

- Положите желтый кубик так, чтобы он был внутри желтого обруча, но снаружи зеленого и красного.

- Положите зеленый кубик так, чтобы он был внутри зеленого обруча, но снаружи желтого и красного.

- Какие кубики находятся вне красного обруча, вне желтого обруча, вне зеленого обруча?

Второй вариант игры.

- Положите красный кубик так, чтобы он был одновременно внутри красного и внутри желтого обручей, но снаружи зеленого.

- Положите желтый кубик так, чтобы он был одновременно внутри красного, желтого и зеленого обручей.

- Зеленый кубик положите так, чтобы он был одновременно снаружи красного, желтого и зеленого обручей.

- Какие кубики лежат внутри красного обруча, желтого, зеленого?

- Какие кубики лежат вне красного, вне желтого, вне зеленого обруча?

### **«День и ночь»**

Цель: закреплять знания детей о частях суток.

Содержание. Посередине площадки чертят две параллельные линии на расстоянии 1-1,5 м. обе стороны от них - линии домов. Играющих делят на две команды. Их ставят у своих линий и поворачивают лицом к домам. Определяется название команд «день» и «ночь». Воспитатель стоит у средней линии. Он ведущий. По его команде «День!» или «Ночь!»- игроки названной команды убегают в дом, а противники их догоняют. Осаленных пересчитывают и отпускают. Команды снова выстраиваются у средних линий, а В. подает сигнал.

Вариант №2. Перед подачей сигнала В. предлагает детям повторить за ним разнообразные физические упражнения, затем неожиданно подает сигнал.

Вариант № 3. Ведущий - один из детей. Он подбрасывает картонный круг, одна сторона которого окрашена в черный цвет, другая - в белый. И, в зависимости от того, какой стороной он упадет, командует: «День!», «Ночь!».

### **Робот.**

Воспитатель предлагает ребенку представить, что он робот с дистанционным управлением и подает ему команды, которые он должен выполнять четко и

дословно, например: «Иди вперед, поверни вправо, подними левую руку, повернись налево». Поменяйтесь ролями, теперь вы робот, а ребенок пусть вами руководит.

### **Все на месте.**

Воспитатель просит ребенка помочь ему навести порядок в группе, разложив вещи на места (руководите его действиями: поставь слева, положи на верхнюю полку, убери в нижний ящик и т.п.)

### **Упражнение «У ребят порядок строгий...»**

Цель: развитие умения ориентироваться в пространстве, выполнение коллективных, согласованных действий.

Методика проведения: Дети маршируют по залу и произносят слова:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места,

Ну-ка, быстро повторите так,

Как покажу вам я!

После последней строчки педагог показывает, как нужно построиться:

руки перед собой округлые – в круг,

руки в стороны на уровне плеч – в шеренгу,

две вытянутые перед собой руки – в колонну.

### **Игра «Холодно – Горячо; Право – Лево».**

Цель: развитие слухового восприятия, ориентировки в пространстве.

Методика проведения: Взрослый прячет условный предмет, а затем с помощью команд типа «шаг направо, два шага вперед, три налево» ведет игрока к цели, помогая ему словами «тепло», «горячо», «холодно». Если ребенок хорошо владеет ориентировкой в пространстве со слов взрослого, можно использовать план-схему.

### **Игра «У кого длинный хвост».**

Дети образуют круг. Воспитатель называет разных животных. Если у животного длинный хвост, дети должны поднять правую руку и помахать ею, если же хвоста нет или он короткий, поднимать руку не нужно. Могут быть названы такие животные: лошадь (длинный), коза (короткий), корова (длинный), лиса (длинный), заяц (короткий), овца (короткий), тигр (длинный), кот (длинный), медведь (короткий), свинья (короткий), осел (длинный), белка (длинный) и т.д.