



ВОЛШЕБНЫЙ НАВИГАТОР

Дидактическое пособие



Автор: Филимонова Ирина Ивановна, воспитатель
г. Красноярск, МБДОУ № 20

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве в соответствии с условными обозначениями, мышление, внимание.

Описание: пособие состоит из кубика с нанесенными на его стороны точками от 1 до 6 и шести стрелок, которые крепятся к сторонам кубика на липучки. Стрелки крепятся к кубику и обозначают направление движения: вправо, влево, вперед, назад. Точки на стороне кубика указывают на количество движений, которые нужно сделать в указанном стрелкой направлении, так как стрелки съемные, то направление рядом с количеством точек можно произвольно менять каждый раз перед началом игры.

Игра «Кто первым доберется до финиша».

На одной стороне площадки для игры отмечается линия старта, на другой линия финиша. Игроки выстраиваются на стартовой линии. Первый игрок бросает кубик и делает столько шагов, сколько точек на стороне, которая выпала, и в том, направлении, которое указывает стрелка. Затем он передает кубик следующему игроку, который бросает кубик. Так игроки двигаются каждый по своему маршруту к финишной линии. Победителем считается игрок, первым пришедшим к финишу. Но можно и продолжить игру, пока все игроки не доберутся до финиша. В начале, когда дети еще плохо ориентируются в направлениях вправо-влево, вперед-назад, следует не просто двигаться в направлении, указанном стрелкой, но и называть направление и количество шагов. Например, бросив кубик, ребенок говорит: «Мне нужно сделать три шага влево», а потом только делает шаги. Если игрок ошибся, назвав направление, то педагог или другие игроки могут поправить его, подсказав правильное название направления.

Варианты игры: «Кто первый дойдет до...» (любого предмета, выбранного игроками в качестве конечной точки), «Кто заберет приз»

Игра «Маршрут до клада»

Игроки делятся на 2 команды. Первая команда остается в комнате, где будет спрятан клад, вторая команда уходит за дверь. У игроков первой команды лист бумаги в клетку, карандаш, кубик с точками и стрелками, «клад». Они договариваются, где будут прятать «клад», от какого места к нему пойдут. Бросая кубик, игроки идут к тому месту, где будет спрятан «клад», по пути зарисовывая, сколько шагов и в каком направлении надо сделать. Один шаг - одна клеточка на листе.

Например, на кубике выпало 2 шага влево. Игроки отмечают на листе точку старта и от нее рисуют 2 клеточки влево. Сделав 2 шага влево, они снова бросают кубик, и опять рисуют выпавшее количество шагов. Так пока не дойдут до места, где будут прятать «клад». Это место обозначают на маршруте крестиком.

После того, как «клад» спрятан, в комнату заходит вторая команда. Игроки первой команды передают им лист с нарисованным маршрутом и показывают отправную точку. Вторая команда должна пройти по маршруту и найти «клад». Когда «клад» найден, команды меняются местами.

Усложнение. Когда дети научатся хорошо ориентироваться в направлениях вправо-влево, вперед-назад, можно прикреплять стрелки для движения по диагонали вперед-вправо, назад-влево и т.д.

