

**Подвижные игры на развитие ориентировки в пространстве  
для воспитанников младшей группы ДОУ.**

**Подвижная игра «Найди, где спрятано»**



Дети встают в шеренгу вдоль одной из сторон физкультурного зала. Педагог показывает им цветок (игрушку, флажок и т. п., говорит, что спрячет его. Участники игры поворачиваются к педагогу спиной. Педагог прячет предмет и произносит: «Раз, два, три, четыре, пять, вам пора цветок (флажок и т. д.) искать». Дети ищут спрятанный предмет. Тот из игроков, кто первым найдет его, несет его педагогу. Этот игрок будет прятать предмет при повторении игры. По окончании игры дети (по выбору педагога) рассказывают, как они искали предмет.

**П/и "Кот и мыши".**

Цель: учить ориентироваться в пространстве, действовать после сигнала.

Ход игры: Дети-"мыши" сидят в норках. В другой стороне сидит кот. "Кот" засыпает, и тогда "мыши" разбегаются по залу. Но "кот" просыпается и начинает ловить "мышей". Они бегут в норки и занимают свои места.

**П/и "Бездомный заяц".**

Цель: быстро бегать, ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Выбирается "охотник" и "бездомный заяц", остальные "зайцы" стоят в обручах - "домиках". "Бездомный заяц" убегают, а "охотник" догоняет. "Заяц" может встать в домик, тогда "заяц", стоявший там, должен убежать. Когда "охотник" поймал "зайца", он сам становится им, а "заяц" - "охотником"

**П/и "Догони мяч"**

Цель: учить детей действовать по сигналу быстро; развивать ловкость; учить ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Дети становятся у одной из сторон площадки. Воспитатель стоит вместе с ними, в руках у него корзина с мячами (по количеству детей). Бросает мячи из корзины в разные стороны, подальше от детей. После слов "Догони мяч" дети бегут за мячами, берут их и снова кладут в корзину.

**П/и "У медведя во бору. "**

Цель: учить ориентироваться в пространстве; выполнять действия после сигнала.

Ход игры: С помощью считалочки воспитатель выбирает "медведя". Он находится на одной стороне, дети на другой. Воспитатель говорит: "Идите гулять". Дети идут, собирают грибы, имитируя соответствующие движения (наклоны и выпрямления туловища) и одновременно произносятся:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру,  
А медведь сидит  
И на нас рычит.

После последнего слова " медведь" с рычанием встаёт, а дети бегут домой. Пойманного "медведь" ведёт к себе домой.

**П/и "Цветные автомобили"**

Цель: учить в соответствии с цветом флажка выполнять действия; ориентироваться в пространстве.

Ход игры: У воспитателя три флажка разного цвета. Он поднимает один или все флажки сразу. Дети, держащие такие же флажки, разбегаются по залу. Когда воспитатель опускает флажок, "автомобили" останавливаются и шагом возвращаются в "гараж".

### **П/и "Найди Снегурочку"**

Цель: развитие умения ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Воспитатель прячет куклу - Снегурочку на участке так, чтобы из детей никто не знал об этом. Во время прогулки воспитатель детям о том, что сегодня к ним обещала прийти Снегурочка, она хочет поиграть и поплясать с ними. Наверно, она уже пришла и спряталась от ребят, чтобы они её поискали. Найдя Снегурочку, дети водят хороводы с ней, приплясывают, кружатся парами.

### **П/и "Кто скорее добежит по дорожке?"**

Цель: продолжать развивать пространственную ориентировку.

Ход игры: Воспитатель делит детей на две команды, строит их в две колонны друг за другом на одной стороне площадки. На другой стороне площадки стоят два флажка напротив каждой команды. По сигналу воспитателя по одному ребёнку из каждой команды должны побежать по дорожке, оббежать флажок и вернуться к своей команде. Так должны пробежать все дети из команды. Побеждает та команда, которая быстрее прибежит.

### **П/и Ворона и воробьи"**

Цель: продолжать учить ориентировке в пространстве; развивать умение не наталкиваться друг на друга; воспитывать дружеские отношения.

Ход игры: С помощью считалочки выбрать ребёнка на роль "Вороны", остальные дети - "воробьи". Дети -"воробьи" бегают, клюют зёрнышки, ищут червячков. По сигналу воспитателя: "Прилетела ворона" дети-"воробьи" "разлетаются" по домикам, ребёнок -"ворона" догоняет их. Кого поймала "ворона", тот ребёнок становится "воробьём", игра продолжается.