Игры и упражнения на развитие произвольности и пространственных представлений.

«Вырезай точно».

Материал кзаданию: картонки с небольшими отверстиями — круглое, квадратное, треугольное и прямоугольное; лист бумаги, ножницы.

Ученики садятся парами. Перед ними кладут картонку с отверстиями. Ученики должны вырезать из бумаги «пробки», которые точно бы закрывали эти отверстия. При вырезывании нельзя брать в руки картонку и примерять «пробки», а пользоваться только глазомером. Проверяется, кто точнее вырезал «пробки»,

«Попади в свой кружок».

Учитель чертит на классной доске в разных местах 5 — 6 кружков диаметром 12-15 см. Вызывает трех учеников, которым предлагает запомнить расположение кружков на доске. После этого ученикам завязывают глаза. Они по очереди подходят к доске и в центре каждого кружка ставят свой знак (один — «галочку», другой — «крестик», третий — «треугольник»). После этого повязки снимаются, и результаты попадания видны всем. Побеждает тот, кто точнее расставил свои знаки в кружках. Затем вызывается следующая тройка учеников и т.д.

«Развертка куба».

Материал к заданию: плакат с изображениями развертки. Учитель просит рассмотреть развертку куба и выбрать кубик, который можно из нее сделать (правильный ответ — 2). При затруднениях можно предложить выполнить такую же развертку, сконструировать из нее куб и с помощью практических действий определить искомый.

«Найди смысл».

Ученики делятся на 3 группы. Учитель и два его помощника вслух читают написанные на отдельных карточках три разных четверостишия. Сначала они друг за другом по очереди читают только первую строчку каждого стихотворения, затем только вторую, третью и, на конец, четвертую. После этого ученики из первой группы пересказывают содержание первого стихотворения, из второй — второго, из третьей — третьего стихотворения. Стихотворение должно быть сюжетного характера.

Для предъявления подобрать новые, ранее не использовавшиеся четверостишия.

«Зеваки».

Ученики идут по кругу друг за другом, держась за руки. По сигналу ведущего «Стоп!» ученики останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются на 180' и начинают движение в другую сторону. Направление меняется после каждого сигнала. Если ученик запутался или ошибся, он выходит из игры и садится на стул в комнате. Игра может закончиться, когда 2 — 3 ученика останутся в игре. Они — победители.

«Знай свой темп».

Ученики делятся на две команды. Каждая команда, выстроившись в шеренгу, выполняет одно и то же заданное упражнение, но в разном темпе. Вначале обе команды, выполняя упражнение в разном темпе, стоят спиной друг к другу и не видят выполнение упражнения другой командой. Затем вводится сбивающий фактор: обе команды разворачиваются вовнутрь по направлению друг к другу на пол-оборота. Таким образом начинает действовать сбивающие зрительное восприятие выполнения данного упражнения другой командой.

Максимальная трудность выполнения задания достигается при расположении команд лицом друг к другу. Побеждает команда, которая, несмотря на зрительные сбивающие влияния, сумеет четко выполнить упражнение в своем темпе.

«Запретное движение».

Звучит веселая, ритмичная музыка. Ученики стоят полукругом. В центре — ведущий. Он показывает не- сколько движений, одно из которых (например, присе- дание) запретное. Ученики должны повторять все действия ведущего, кроме запретного. Тот, кто ошибся, становится ведущим.

«Не путай цвета».

Материал к заданию: 6 — 8 бумажных квадратов (10x10 см) разного цвета или такое же количество разноцветных предметов.

Учащиеся располагаются вокруг стола. Учитель называет цвет какого-либо квадрата и быстро опускает руку на него. Одновременно с ним должны опустить руки на квадрат названного цвета и все ученики. Преднамеренно и неожиданно учитель опускает руку не на тот квадрат, цвет которого он назвал, но учащиеся не должны поддаваться ему. Те, кто ошибается, выбывают из игры.

«Раскрась фигуру».

Материал к заданию: индивидуальные бланки с квадратами, цветные карандаши.

Учитель объясняет, что квадрат из положения А повернули вверх против часовой стрелки в положение Б. Какой рисунок получился? Выбрать из нижнего ряда квадрат с соответствующим рисунком и раскрасить квадрат Б.

Игра «Флажок».

Звучит музыка. Дети двигаются под музыку (маршируют или двигаются свободно). По команде учителя (поднятие флажка) все дети должны остановиться и замереть в тех позах, в которых их застала команда учителя, на 5-7 сек. Музыка продолжает звучать. Затем по команде учителя дети снова начинают двигаться.

«Найди смысл».

Ученики делятся на 3 группы. Учитель и два его помощника вслух читают написанные на отдельных карточках три разных четверостишия. Сначала они друг за другом по очереди читают только первую строчку каждого стихотворения, затем только вторую, третью и, на конец, четвертую. После этого ученики из первой группы пересказывают содержание первого стихотворения, из второй — второго, из третьей — третьего стихотворения. Стихотворение должно быть сюжетного характера.

Например, 1 Мы за деревней в реке очутились, тут мои зайчики точно взбесились. Смотрят, на задние лапы встают, лодку качают, грести не дают. (Н. Некрасов) 2 Был сынок у маменьки— медвежонок маленький. В маму был фигурою в медведицу бурую. (А. Барто) 3 Дали туфельки слону, Взял он туфельку одну и сказал: «Нужны пошире, и не две, а все четырех». (С. Маршак) «Развертка».

На доске нарисованы полая трубка в форме цилиндра и фигура, напоминающая куб, но без верхней и нижней граней. Учеников просят подумать, как из листа бумаги можно склеить такие же фигуры.

«Разноцветный коробок».

Материал к заданию: для каждого ученика приготовить выполненный из плотной бумаги коробок прямоугольной формы, каждая грань которого оклеена бумагой разного цвета или окрашена разными красками: белой, желтой, красной, зеленой, синей, коричневой.

Задания ученикам: провести ладонью по поверхности предмета (учитель знакомит с названием — грань), провести пальцем по контуру грани (это — ребро); посчитать, сколько всего граней в коробке (6), сколько равных граней (3 пары), сколько всего ребер (12), сколько всего вершин (8); назвать цвет ближней грани и противоположной ей (дальней) и т.д.

«Лишний кубик».

Материал к заданию: рисунки с изображением кубиков. Ученикам показывается изображение трех кубиков, два из которых одинаковые, но по-разному ориентированы в пространстве. Учитель учит детей на основе анализа и сравнения данных. Изображений определять одинаковые кубики и находить не подходящий, лишний кубик.

«Найди одинаковые кубики».

Материал к заданию: плакат с изображением 8 кубиков.

Задача: найти пары одинаковых кубиков. Учитель вместе с учащимися анализирует рисунки на гранях кубиков. Внимание детей обращается на то, что изменение положения кубика в пространстве (поворот на один оборот влево, на себя, вправо) приводит к изменению положения его фронтальной, т.е. обращенной к зрителю грани.

Затем учитель просит учеников найти остальные пары одинаковых кубиков.

«Невидящие» и «неслышащие».

Вариант 1. «Невидящие».

У всех глаза открыты, но они должны помнить, что «не видят» ни одного жеста учителя. Когда учитель проделывает разные движения без словесной команды, играющие ему не подражают. Когда же он одновременно командует (например, поднимает руки и говорит: «Руки вверх!») — все должны выполнять команду. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Вариант 2. «Неслышащие».

Учитель делает различные движения и сопровождает их словесной командой или же отдает только приказания, или делает только движения. Играющие должны повторять каждое движение ведущего и не выполнять ни одной его словесной команды, если она не сопровождается соответствующим движением.

«Раскрась кубики».

Материал кзаданию: плакаты и индивидуальные листы бумаги с кубиками, цветные карандаши.

Учитель вывешивает на доске плакат с кубиками. Ученикам раздаются листы бумаги с кубиками, нарисованными так, как показано на рис. Задание учащимся:

а) раскрасить переднюю грань кубика Б так же, как у кубика А;

б) раскрасить кубик Г . так же, как кубик В.

«Замри!»

Играет веселая, подвижная музыка. Ученики свободно двигаются в такт музыке. Внезапно музыка обрывается. Дети замирают в тех позах, в которых их застал музыкальный перерыв. Затем через 7 — 10 сек, музыка вновь возникает и ученики продолжают движение.

«Где находится чайник?».

Материал к заданию: плакат с рисунками чайников.

Ученикам даются пояснения, как в задании 2 урока 5.

Затем учитель задает вопросы: «Где, в каком ряду и столбце расположен чайник 5? Какой чайник находится в верхнем ряду и среднем столбце? В каком столбце нет чайника с ручкой, как у 8? и т.п. Какой чайник расположен выше свободного места? Какой чайник находится левее и ниже чайника 5? У каких чайников через один одинаковая форма? У каких не соседних чайников одинаковые крышки?» и т.п.

«Бери осторожно».

Материал к заданию: каждому ученику приготовить 15 спичек. На одной спичке провести карандашом или чернилами 5 поперечных полос, на двух спичках — по 4 полосы, на трех спичках — по 3 полосы, на четырех спичках — по 2 полосы и на пяти спичках — по 1 полосе.

Учитель собирает все спички в кулак и, приподняв руку примерно на 10 см над столом, раскрывает кулак постепенно так, чтобы спички упали на стол кучкой.

Каждый ученик по очереди осторожно берет из кучки по одной спичке так, чтобы остальные спички при этом не сдвинулись с места (в противном случае его очередь, пропадает), затем берет спичку следующий ученик.

Каждая полоска на взятой спичке дает играющему 1 очко. Спички можно брать только теми двумя пальца- ми, которые называет учитель (мизинцем и безымянным, мизинцем и средним, безымянным и указательным и т.п.) Игру продолжают, пока кто-либо не наберет 40 очков (или больше).

«Выполни правильно».

Материал к заданию. Подготовить игровое поле- квадрат, разделенный на клетки (10х10). Отдельные клетки окрашены в красный и синий цвета.

На одной из неокрашенных клеток учитель располагает фишку. Ученик выслушивает задание (например, «перейти на две клетки влево, затем на три клетки вниз»), повторяет его вслух и переставляет фишку в соответствии с заданием. Фишка может попадать как на неокрашенные, так и на окрашенные клетки. Если в результате фишка попадает на какую-либо окрашенную клетку, то в зависимости от ее цвета ученик должен вы- полнить какое-нибудь задание — отгадать загадку, решить пример и др. Могут даваться заведомо невыполнимые задания (выход за пределы поля) и «пустые» задания (перейти на три клетки вверх, затем на три клетки вниз). В этом случае нельзя дотрагиваться до фишки. Если ученик дотронулся, он выбывает из игры.

«Летает — не летает».

Ученики кладут на стол пальцы. Учитель называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т.д. При назывании летающего объекта все должны, не отрывая ладоней от стола, поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при назывании нелетающего или же не поднимет пальцы при назывании летающего объекта, выбывает из игры. (Рекомендуется перед началом задания поговорить с учениками о некоторых летающих предметах, сделанных руками человека, о летающих сказочных существах, о некоторых нелетающих птицах и т.д.).

«Попади в свой кружок».

Учитель чертит на классной доске в разных местах 5 — 6 кружков диаметром 12-15 см. Вызывает трех учеников, которым предлагает запомнить расположение кружков на доске. После этого ученикам завязывают глаза. Они по очереди подходят к доске и в центре каждого кружка ставят свой знак (один — «галочку», другой — «крестик», третий — «треугольник»). После этого повязки снимаются, и результаты попадания видны всем. Побеждает тот, кто точнее расставил свои знаки в кружках. Затем вызывается следующая тройка учеников и т.д.

«Найди пирамиду»

Материал к заданию. Лист бумаги с рисунком детской пирамиды и проекциями (вид сверху) нескольких пирамид. Учитель объясняет, что слева нарисована пирамида, а справа тоже пирамиды, но только мы их видим сверху. Учитель просит учеников найти среди рисунков справа пирамиду, изображенную слева.

«Что изменилось? Что не изменилось?»

Материал к заданию. Набор составных прямоугольников. Учитель выстраивает в ряд прямоугольники и просит учеников описать расположение их составляющих частей, используя понятия «вверху», «внизу», «между».

«Полянки».

Материал к заданию. Индивидуальный комплект листов с изображением четырех полянок с разветвленными дорожками и домиками на их концах, а также ~ «письма», указывающие путь к одному из домиков. Сначала ученикам даются две вводные задачи (листы А и Б), затем по порядку задачи 1-3. Учитель говорит ~ (первая вводная задача): «Перед вами. полянка, на ней ~ нарисованы дорожки и домики в конце каждой из них. Нужно правильно найти один домик и зачеркнуть его. Чтобы найти этот домик, надо смотреть на письмо. В письме нарисовано, что надо идти от травки мимо елочки, потом мимо грибка, тогда найдете правильно домик». Вторая вводная задача (лист Б). Учитель говорит: «Здесь тоже два домика. Но письмо другое, в нем нарисовано, как идти и куда поворачивать». Вместе с учениками учитель находит нужный домик. Затем ученики самостоятельно решают основные задания