



ПАЛЬЧИКОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

НЕЙРОИГРЫ



ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЕЖПОЛУШАРНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ



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.

Процедура проведения: 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.

Процедура проведения: 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.

Процедура проведения: 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».

Процедура проведения: 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.

Процедура проведения: 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).

Процедура проведения: 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.

Процедура проведения: 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.

Процедура проведения: 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».

«Переводчик» («Слова Зазеркалья»)

Цель: игра поможет развить не только пространственные представления ребенка, но и сформировать у него образ слова.

Возраст: от 8 лет.

Количество участников: индивидуальное занятие.

Подсобный материал: бумага и ручка.

Процедура проведения: педагог называет ребенку слово; ребенок должен записать или

произнести его справа налево. Лучше начинать со слов из 3 букв, постепенно усложняя задание. Если ребенку трудно справиться с длинными словами, педагог разбивает их на слоги. Если и после этого ребенку трудно справляться с заданием, то слово предъявляется в написанном виде.

Можно предложить ребенку переводить русские слова на язык страны Зазеркалье.

Таким образом можно придумывать целые небольшие предложения.

Инструкция: «Сейчас мы будем играть в переводчиков. Нужно будет переводить слова с языка страны Зазеркалье на русский язык. В этой стране все слова произносятся и пишутся, наоборот,».

Пример: педагог называет слово: «буз», ребенок «переводит»: «зуб»; педагог называет слово: «ныс», ребенок «переводит»: «сын».

Возможные варианты слов:

Из 3 букв: мыд (дым), дём (мёд), алю (юла), тик (кит), кыб (бык), кар (рак), мод (дом), хем (мех), тор (рот), кул (лук), йач (чай), сон (нос), лем (мел), сел (лес).

Из 4 и 5 букв: олым (мыло), оник (кино), алип (пила), олед (дело), адов (вода), абаж (жаба), белх (хлеб), барк (краб), акур (рука), криц (цирк), аклеб (белка), дзорд (дрозд), алокш (школа), зубра (арбуз), ансев (весна), агинк (книга), ацитп (птица), алука (акула), ортем (метро).

Таким образом можно «переводить» целые загадки. Например: «отк тисон упялш ан егон?» - «кто носит шляпу на ноге?» (гриб). Так будет тренироваться объем и акустического восприятия, и вербальной памяти.

«Путешествие по азбуке»

Цель: развитие пространственных представлений, формирование образа буквы и слова.

Возраст: от 7 лет.

Количество участников: индивидуальное занятие.

Подсобный материал: любая азбука, можно использовать настенный плакат с буквами.

Процедура проведения: педагог загадывает слово и называет ребенку «адреса» (описания), где в азбуке спрятались буквы из него; ребенок находит и записывает или запоминает их. Например: «Первая буква слова спряталась на две буквы вниз и одну букву направо от буквы М, вторая буква спряталась слева от буквы Б» и т.д. В итоге должно получиться слово. Если ребенку трудно дается изучение словарных слов в русском языке, то можно зашифровывать именно их.

Чтобы ребенку было интересно выполнять задание, можно предложить ему отгадывать загадки. В этом случае педагог загадывает ребенку загадку и называет «адреса» букв из слова-отгадки.

Инструкция: «Сейчас ты будешь путешествовать по волшебной стране, где живут загадки, а азбука поможет тебе их разгадать. Если ты правильно соберешь все буквы, то ты сможешь узнать отгадку».

Примеры загадок:

Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут. (Облака)

Кто над нами вверх ногами, ходит - не страшится, упасть не боится? (Муха)

Снизу камень, сверху камень, четыре ноги да одна голова. (Черепашка)

«Школа»

Цель: развитие умения ориентироваться в пространстве относительно других объектов и понимания речевого обозначения пространственных характеристик.

Возраст: от 6 лет.

Количество участников: индивидуальное занятие.

Подсобный материал: 8 или более любых игрушек.

Процедура проведения: ребенок рассаживает «учеников» - игрушки, сам выбирая каждую следующую и размещая ее по указаниям педагога. При этом педагогу необходимо употреблять слова, определяющие пространственные характеристики: справа; слева; левее; правее; справа от, но слева от; посередине; за; перед; между; ближе к, но дальше от и т.д.

Например: «Посади мишку слева от собачки; поросенка надо посадить правее мишки, но левее собачки; тигра посадим за мишкой, а зайца перед мишкой; котенка посадим правее зайца; кукла будет сидеть посередине,

между поросенком и мишкой; обезьянку давай посадим ближе к тигру с правой стороны» и т.д.

После того как ребенок рассадит игрушки, педагог переходит к следующим заданиям, периодически напоминая ребенку про «учеников». Например: «Будь внимательнее, ведь зверята тоже учатся, старайся не ошибаться!», «Давай мы покажем твоим ученикам, как играть в эту игру», «Расскажи нам с учениками, как ты будешь выполнять это задание» и т.д.

В следующий раз можно начать занятие, поменявшись ролями с ребенком: он будет говорить, как рассаживать «учеников», а педагог будет выполнять его задания. В этом случае лучше иногда допускать ошибки, чтобы ребенок поправлял их. Это не только развивает функции контроля, но и повышает эмоциональный фон занятия.

Инструкция: «Сейчас ты будешь учителем, а я буду тебе помогать. Выбери себе восемь учеников, которые сегодня будут учиться вместе с тобой. Сначала нам с тобой надо их правильно рассадить. Я буду говорить тебе, куда надо посадить каждого ученика, а ты сажай. Потом они будут сидеть с нами и учиться всему, что мы будем делать».

Пространственная «раскраска»

Цель: ориентирование в речевом обозначении пространства с опорой на зрительный образ.

Возраст: от 6 лет.

Количество участников: индивидуальное занятие.

Подсобный материал: лист бумаги; простой карандаш; 4 карандаша разных цветов.

Процедура проведения: педагог рисует в разных участках листа бумаги четыре воздушных шара. Второй шар должен быть меньше остальных. Задача ребенка - раскрасить шары в соответствии с указаниями педагога.

Инструкция: «Есть одна такая страна, где все окрашено только в белые и черные цвета. Там живут ребята, которые никогда не видели ничего яркого и красивого. Давай мы их порадуем воздушными шарами, которые ты раскрасишь.

Раскрасить их надо так: маленький шарик должен быть желтого цвета и находиться между красным и синим, синий справа от желтого, красный шарик слева от маленького, а зеленый под и между синим и желтым».

«Художник»

Цель: ориентирование в речевом обозначении пространства с опорой на зрительный образ.

Возраст: от 5-6 лет.

Количество участников: индивидуальное занятие.

Подсобный материал: лист плотной бумаги;

карточки любого лото (можно начать с 5-6 карточек, постепенно увеличивая их количество до 11. Ниже мы привели пример инструкции для игры на материале из 11 карточек); карандаш или фломастер.

Процедура проведения

1-й вариант. Ребенок выкладывает на листе бумаги «картину» из карточек с разными изображениями, располагая эти карточки там, где скажет педагог.

Инструкция:

«Представь, что ты - художник! Сейчас мы будем с тобой создавать картину. Я буду твоим помощником. Чтобы тебе было легче, я буду называть тебе картинку, нарисованную на карточке, и говорить, где ты должен ее разместить.

Начнем с солнышка. Расположи его, пожалуйста, в верхнем левом углу. Вверху и посередине листа мы поместим облако. Птичка у нас будет лететь под облаком и слева от него. В нижнем левом углу у нас будет стоять забор, а справа от забора дом. В нижнем правом углу растет ель, а слева от нее гриб. Слева от гриба куст, справа от куста гуляет петушок. Справа от дома сидит котенок, а за ним цыплята (можно накладывать одну картинку на другую). Улитка ползет вправо от цыплят. Молодец, у тебя получилась очень красивая картина! Давай мы теперь придумаем к ней название».

2-й вариант. Педагог и ребенок меняются ролями.

Инструкция: «Теперь я буду твоим помощником. Придумай другую картину и скажи мне, как разложить изображения».

3-й вариант. Ребенок может рисовать различные изображения по указаниям педагога. Здесь важно сказать ребенку, что главное - правильно расположить предметы, а не красиво их нарисовать.

«Зашифрованное послание»

Цель: ориентирование в речевом обозначении пространства с опорой на зрительный образ и схематичное обозначение предлогов.

Возраст: от 7 лет.

Количество участников: индивидуальное занятие.

Подсобный материал: небольшие листы бумаги для карточек с предлогами; карандаш; любые картинки (например, из игры в лото) или небольшие предметы.

Процедура проведения: педагог предлагает ребенку нарисовать все предлоги в названных фразах, опираясь на образец (см. рис. 2).

Рис. 2. Схематичное обозначение предлогов и пространственных наречий

Если ребенку непонятны схематичные изображения, можно сначала изобразить предлог с помощью двух предметов, например, предложив ему «поставить карандаш в стакан, положить ПЕРЕД стаканом, НА стакан, ПОД стакан и т.д.», а уже потом нарисовать это в виде схемы. Эта наглядная схема будет для ребенка мостиком между абстрактным предлогом и реальным пространством.

Теперь, используя карточки со схематичными изображениями предлогов и любые картинки или реальные предметы, педагог и ребенок составляют друг для друга «зашифрованные послания».

Например: если взять картинки с изображениями «собака» и «диван», прибавить к ним карточку с предлогом «на» и расположить их следующим образом:

то получится «зашифрованное» «собака на диване».

Сначала педагог составляет подобные «предложения» сам и предлагает ребенку их «расшифровать», потом они меняются ролями.

Инструкция: «Сейчас мы будем играть с тобой в «шпионов». Будем учиться зашифровывать секретные послания, чтобы никто, кроме нас, не смог их прочесть. Подбери к картинкам правильный предлог-шифр, чтобы получилось предложение».

Мы хотели бы уделить внимание еще некоторым играм и заданиям, которые, скорее всего, многим хорошо известны. Они также способствуют формированию и развитию пространственных представлений ребенка

с опорой на формирование именно схемы тела. Принимать участие в них могут дети разного возраста. Веселее играть несколькими игроками.

«Твистер»

Цель: игра способствует закреплению понятий «право - лево», учит координировать свои движения, рассчитывать максимально удобную позу в заданных условиях, ориентировать положение своего тела в пространстве для поддержания равновесия.

Процедура проведения: с помощью специального поля с кружками разного цвета, соответствующими разным частям тела, и стрелки-указателя ребенок принимает соответствующие позы.

Веселее играть несколькими игроками. Чтобы сделать акцент на правильной ориентации в схеме тела, вводятся очки, которые будут начисляться игрокам за каждый правильно сделанный ход и вычитаться за каждую ошибку.

Формы помощи: на начальных этапах освоения игры можно пометить левую или правую сторону тела игрока цветным шнурком, резинкой, наклейкой или другим обозначением.

Когда участники научатся играть без ошибок, можно усложнить задачу тем, что каждый очередной ход им надо будет сделать на счет «три». Ведущий считает до трех; если за это время игрок не успевает сделать ход, он теряет очко.

Полезно также меняться ролями: например, когда ведущим становится сам ребенок, его задачей будет проверка правильности ходов игроков и начисление очков. Чтобы выполнить эту задачу, ребенку нужно ориентироваться в пространстве не относительно себя, а относительно игрока на поле.

«Театр теней»

Цель: игра способствует закреплению понятий «право - лево», учит координировать движения тела в пространстве.

Процедура проведения: меняя положение рук и пальцев, можно создавать тени, похожие на разных животных и птиц.

«Скульптор»

Цель: игра способствует вербализации пространственных представлений, а также развитию коммуникативных навыков.

* * *

Процедура проведения: один из игроков становится «глиной», а другой (или педагог) - «скульптором», создающим из «глины» «скульптуру».

Возможны следующие варианты игры:

1. «Говорящая скульптура». Ребенок закрывает глаза и расслабляет все части тела, которому «скульптор» придает задуманное положение.

Затем ребенок, не открывая глаз, должен словами как можно точнее описать свою позу, например так: «Правая рука у меня вытянута вперед, левая нога согнута в колене, голова повернута вправо».

Полезно меняться ролями. В этом случае ребенку самому нужно проверить, правильно ли описывает свое положение «говорящая скульптура», для чего он должен оценить положение в пространстве относительно другого человека. В данном варианте игры будет лучше, если педагог с ребенком находятся напротив друг друга.

2. «Скульптура по инструкции». В этом варианте ребенок сам должен принять позу, руководствуясь инструкцией «скульптора».

Также желательна смена ролей. Когда ребенок сам становится «скульптором», его задача - точно назвать и проверить правильность взаиморасположения всех частей тела задуманной «скульптуры».

Как и в предыдущем варианте игры, здесь лучше располагаться напротив друг друга.

3. «Ученик скульптора». В этой игре участвуют от 3 человек. Ребенку необходимо «слепить скульптуру» из другого игрока по словесной инструкции «скульптора».

«Зеркало»

Процедура проведения

1-й вариант: ребенок должен копировать позу стоящего напротив педагога с таким условием, что все, что один из игроков делает правой рукой, второй должен повторить тоже правой и т.д.

2-й вариант: «Сломанное зеркало»: копирование происходит наоборот.

* * *

Важно не забывать, что как для развития пространственных представлений ребенка, так и для его общего развития, ему полезно играть в различные подвижные игры («прятки», «казаки-разбойники», «классики» и многие другие знакомые нам с детства игры), кататься на велосипеде, играть в мяч, бадминтон. Еще можно учиться завязывать и развязывать морские узлы, складывать оригами, собирать пространственные головоломки, складывать рамочки и кубики, заниматься с кубиками Коса, искать клады, ориентируясь по компасу, узнавать на ощупь сложенные в мешочек мелкие предметы, лепить из пластилина, вырезать аппликации из бумаги, строить различные сооружения с помощью конструктора, собирать пазлы, складывать мозаику, проходить нарисованные лабиринты и др.