

ИГРА «БОЖЬЯ КОРОВКА»

Изучаем пространство

РАЗВИВАЕМ:

С помощью данной игры ребенок научиться ориентироваться в пространстве листа, закрепит понятия «лево-право», «верх-низ», улучшит память.

ЗАДАНИЕ РЕБЕНКУ:

В центре поля находится божья коровка, которой нужно выбраться из клетки. На каждый ход она может пролететь только одну клеточку. Я буду говорить, куда полетела божья коровка, а ты внимательно следи за ее перемещениями. Как только она вылетит за грани поля, сразу хлопай в ладоши, чтоб ее поймать. Если ты успеешь хлопнуть, пока я не сказала следующий ход, то пойманную божью коровку сажаем на цветок. Если божьей коровке удастся тебя запутать и вылететь из поля незаметно, то мы выпускаем ее в окно.

Всего у нас будет пять божьих коровок. Каждый раз божья коровка будет начинать свой полет из центра поля. Если в конце игры божьих коровок на окне окажется больше, значит, божья коровка оказалась проворнее тебя. Если божьих коровок окажется больше на цветке, значит соревнование выиграл ты. Начинаем!

Божья коровка полетела вверх, вправо, вниз, вниз, вправо (хлопок) вниз...

РЕКОМЕНДАЦИИ ВЗРОСЛОМУ:

Старайтесь, чтоб ребенок следил за перемещением божьей коровки только глазами. Если у ребенка это не получается, то пусть ребенок помогает себе пальчиком или передвигает пуговицу, которая перемещается в клетку, в которой сейчас должна находиться божья коровка.

Если ребенок хлопнул в нужный момент, божья коровка «садиться» на цветок. Если ребенок хлопнул, когда божья коровка еще не вылетела за поле или не успел хлопнуть, то божья коровка «улетает» в окно.

Если ребенок плохо ориентируется в пространстве листа, пометьте верх, низ, право, лево понятными для ребенка обозначениями (буквами или символами).

Постепенно ускоряйте темп и удлиняйте маршрут божьей коровки. Затем можно усложнить игру. Божья коровка будет делать все наоборот. Когда ей говоришь «налево» она летит «направо», когда ей говоришь «вниз» она летит «наверх» и т.д. Задача при этом, остается прежней: вовремя поймать божью коровку, не дать ей вылететь за пределы поля.

Освоив этот вариант, еще усложняем: взрослый садится напротив ребенка так, чтобы страница с игрой была повернута к нему лицом. Теперь ребенок диктует маршрут божьей коровки, а взрослый должен ее ловить. Здесь игра усложняется тем, что ребенку нужно помнить где правая рука, где левая рука именно у взрослого, т.е. мысленно нужно повернуть пространство и диктовать маршрут по отношению ко взрослому.

Еще более сложный вариант, следить за перемещением божьей коровки с закрытыми глазами, представляя маршрут мысленно.



		



				