

**Анастасия Сунцова  
Светлана Курдюкова**



# УЧИМСЯ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ПРОСТРАНСТВЕ

*Рабочая тетрадь*

**Развитие пространственных  
представлений у детей 5–8 лет**



Москва · Санкт-Петербург · Нижний Новгород · Воронеж  
Ростов-на-Дону · Екатеринбург · Самара · Новосибирск  
Киев · Харьков · Минск

2008

*Сунцова Анастасия, Курдюкова Светлана*  
**Учимся ориентироваться в пространстве.  
Рабочая тетрадь**

*Серия «Детскому психологу»*

Заведующая редакцией (Москва)  
Руководитель проекта  
Ведущий редактор  
Художник  
Корректор  
Верстка

*Т. Калинина  
Е. Паникаровская  
Н. Кулагина  
К. Радзевич  
Е. Павлович  
Г. Блинов*

ББК 88.8

УДК 159.922.7

**Сунцова А., Курдюкова С.**

**К93** Учимся ориентироваться в пространстве. Рабочая тетрадь. — СПб.: Питер, 2008. — 48 с.: ил. — (Серия «Детскому психологу»).

ISBN 978-5-91180-467-1

Рабочая тетрадь составлена на основе авторской методики по развитию пространственных представлений у детей 5–8 лет, созданной и многократно апробированной специалистами Научно-исследовательского центра детской нейропсихологии. Занимаясь по данной методике, ребенок сможет увереннее ориентироваться в пространстве и на листе бумаги, понимать и правильно использовать в речи различные предлоги, усвоит понятия «право-лево», избавиться от зеркального написания букв и цифр.

Помогая сказочным героям, прокладывая путь через различные лабиринты, отгадывая загадки, ребенок сможет развить не только пространственные представления, но и внимание, воображение, мышление, графические навыки, сформировать образ буквы и слова. Он научится быть внимательным и наблюдательным, что непременно улучшит его результаты в школьном обучении.

Для родителей, психологов, логопедов, дефектологов, педагогов.

© ООО «Питер Пресс», 2008

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

ISBN 978-5-91180-467-1

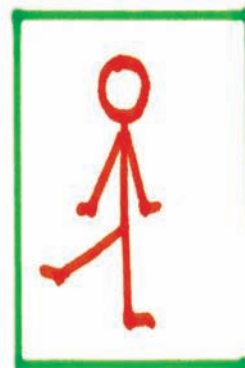
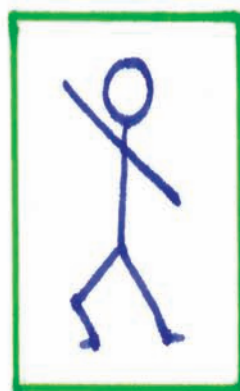
ООО «Питер Пресс», 198206, Санкт-Петербург, Петергофское шоссе, 73, лит. А29.

Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции ОК 005-93, том 2; 95 3005 — литература учебная.

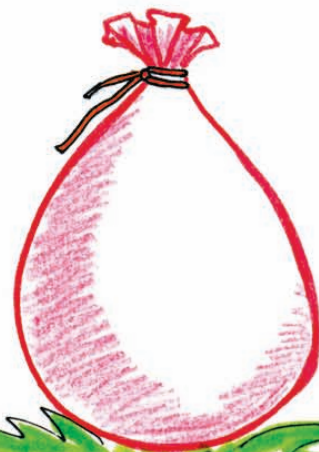
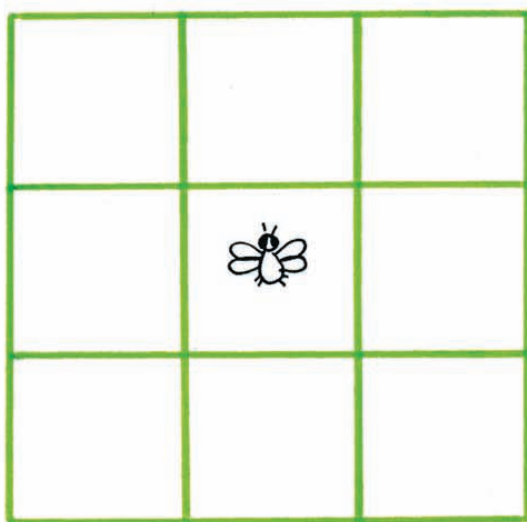
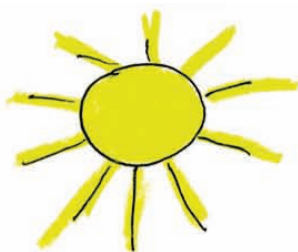
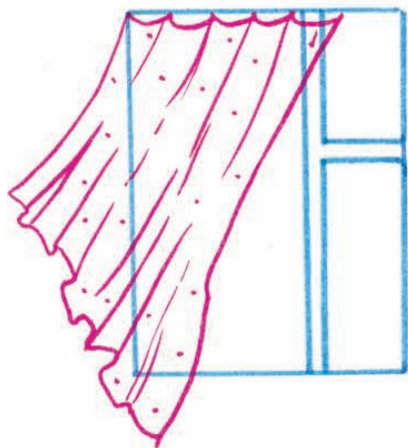
Подписано в печать 07.04.08. Формат 84×108/16. Усл. п. л. 5,04. Тираж 4500. Заказ

Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО «Типография Правда 1906».

191126, Санкт-Петербург, Киришская ул., 2.

















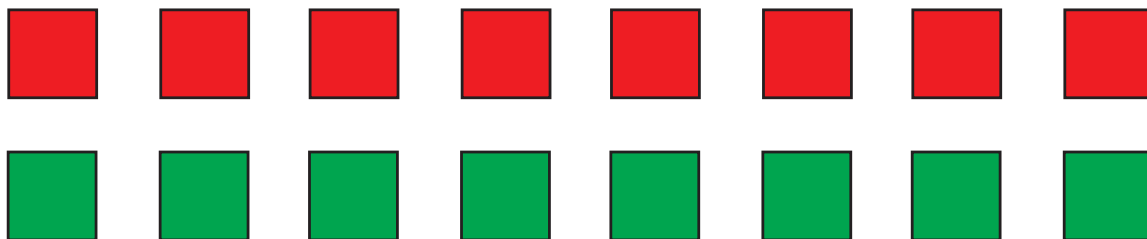
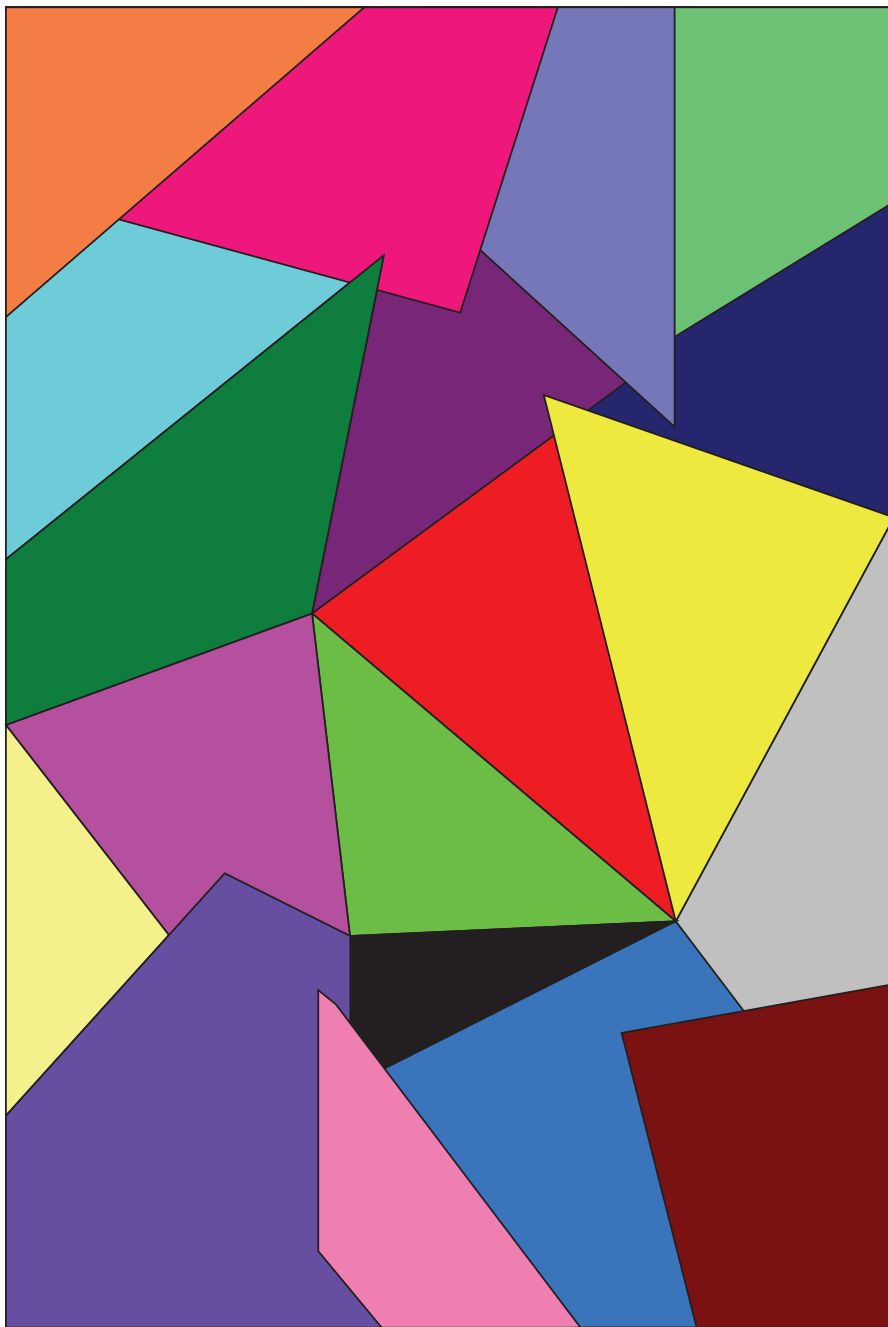


 A pink flower with five petals and a yellow center, with the Cyrillic letter 'Г' in red in the middle.	 A blue bell-shaped flower with a green stem and leaf, with the Cyrillic letter 'Н' in red in the middle.	 A red letter 'О' surrounded by several small red flowers.
 A yellow flower with many petals, with the Cyrillic letter 'М' in red in the middle.	 A cartoon bee with a striped body, wings, and a small basket hanging from its back.	 A purple flower with five petals, with the Cyrillic letter 'К' in red in the middle.
 A blue flower with many small petals, with the Cyrillic letter 'Е' in red in the middle.	 A yellow flower with five petals, with the Cyrillic letter 'А' in red in the middle.	 A blue flower with many petals, with the Cyrillic letter 'Р' in red in the middle.

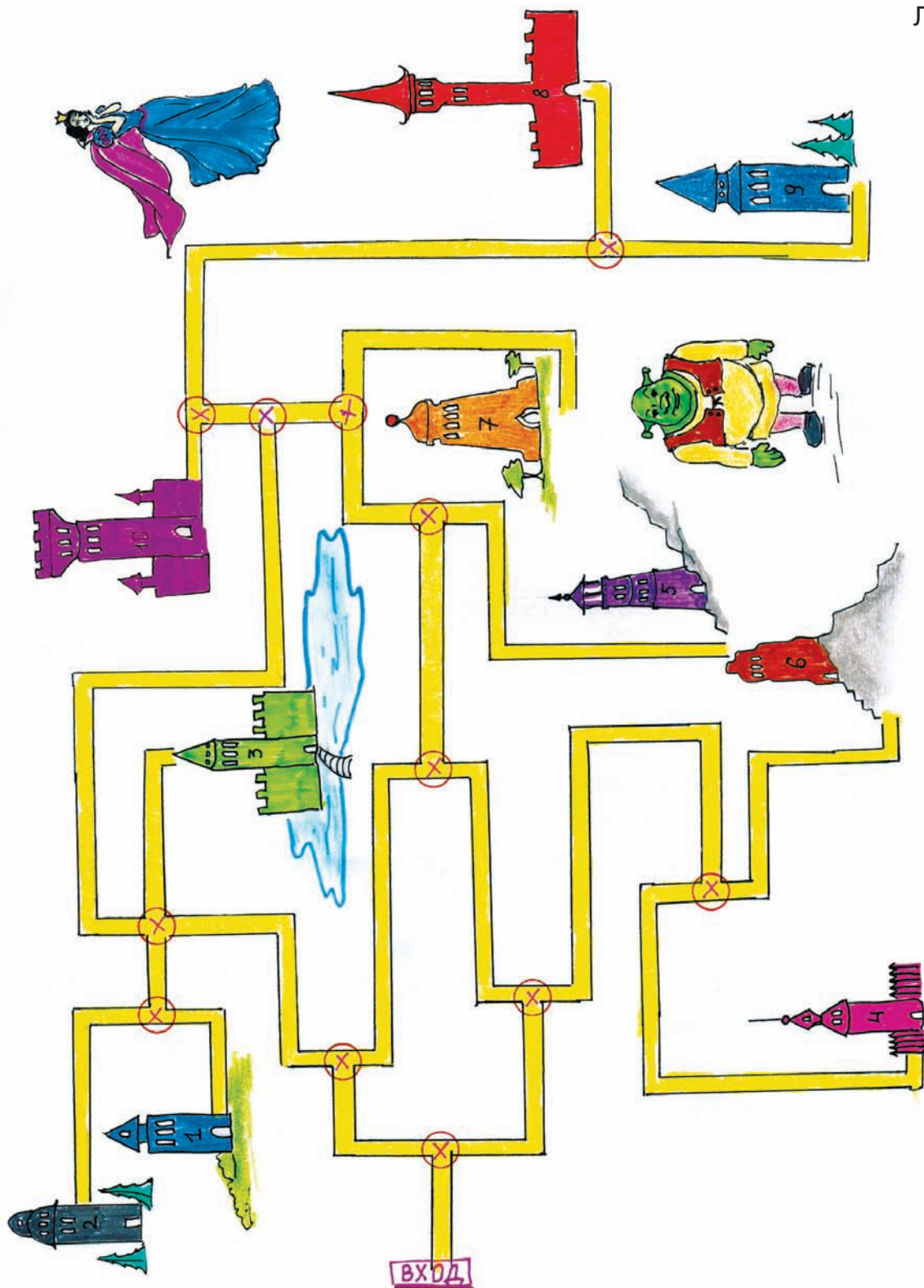




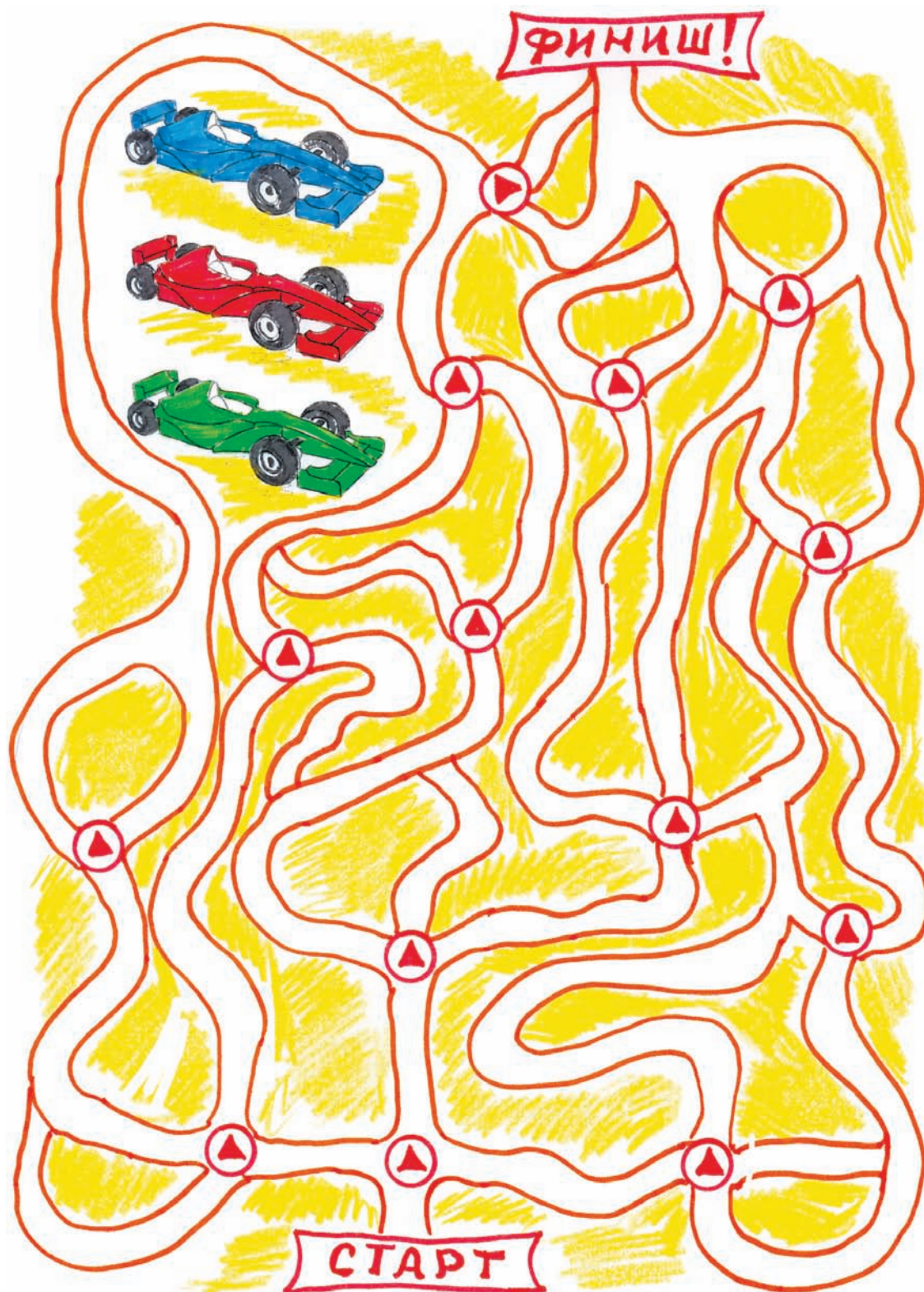




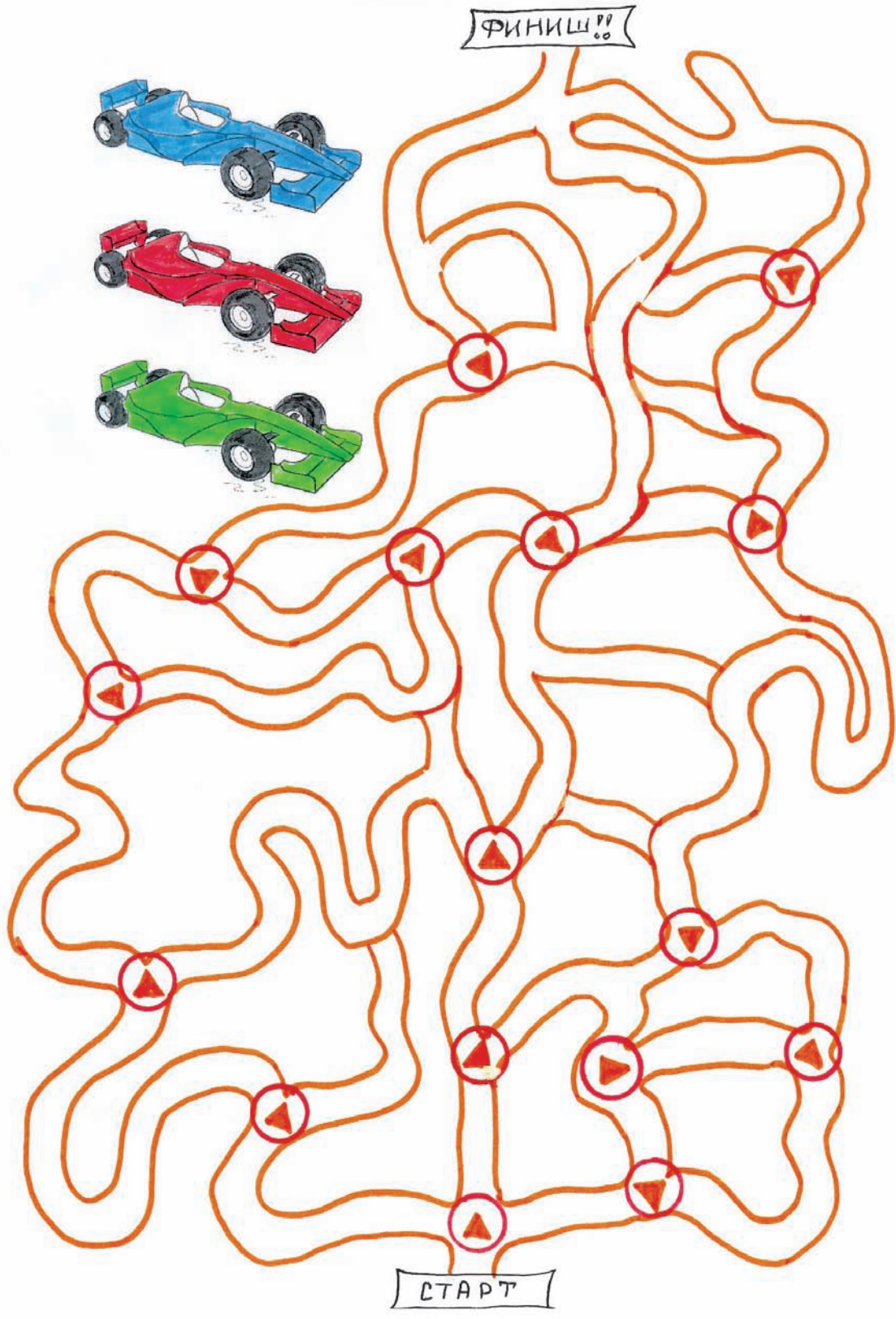






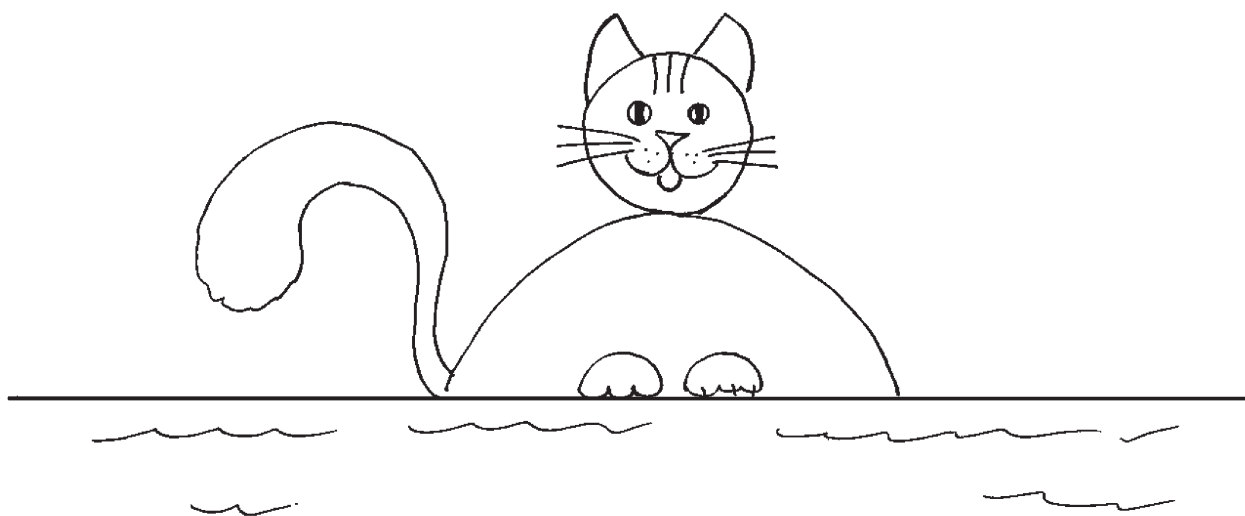


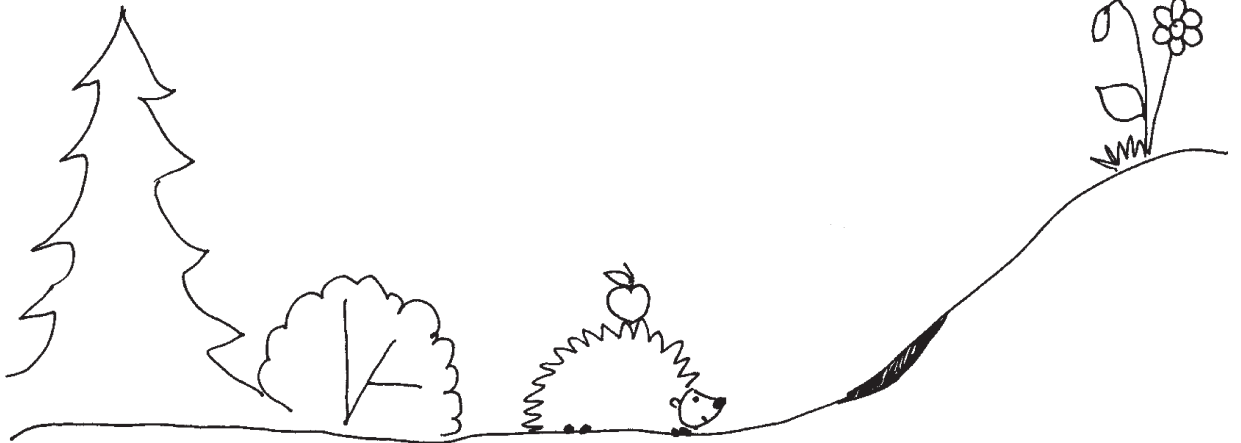
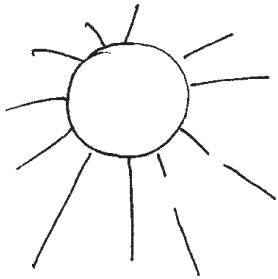


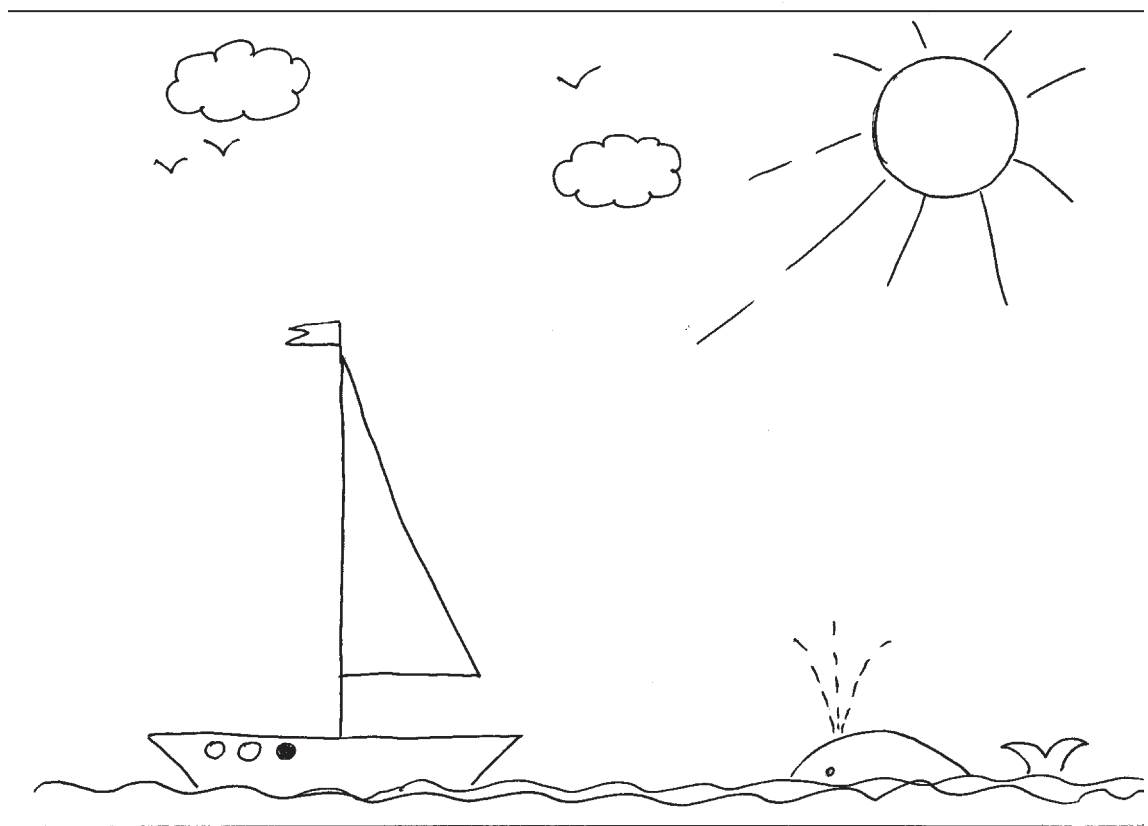


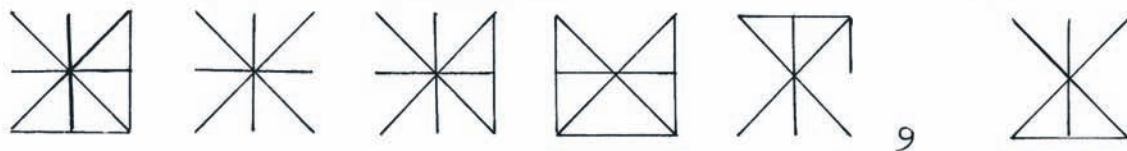
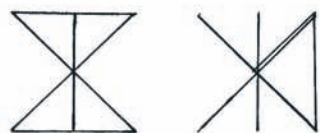
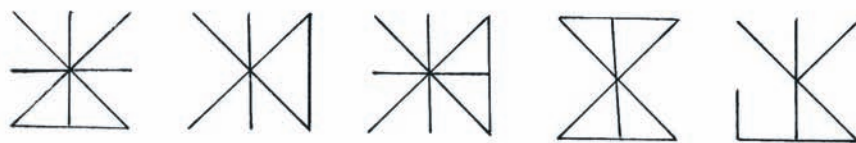
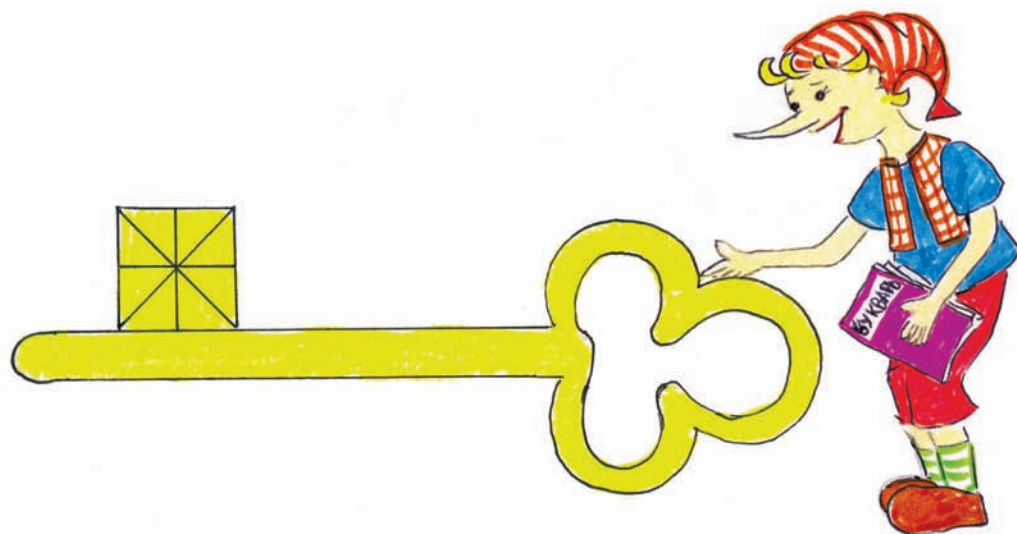












## **Научно-исследовательский Центр детской нейропсихологии**

Директор — А. Е. Соболева  
Научный руководитель — проф. Ж. М. Глозман

**Нейропсихологическая диагностика и коррекция проблем обучения и поведения детей:** нарушения внимания, памяти, речи, чтения, письма, отсутствия желания учиться, гиперактивности, детско-родительских отношений. Занятия для детей 2–5 лет.

Стажировки для специалистов по теме: **«Нейропсихологические методы в практике педагога и психолога»**.

**Офисы:** Ленинский проспект, м. «Войковская», «Текстильщики»

**Справки по тел.:** (495) 506 08 47, 173 31 25, 150 69 12  
506 39 40 (общая справочная)  
[www.children-psy.ru](http://www.children-psy.ru)

## **УЧИМСЯ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ПРОСТРАНСТВЕ**

Рабочая тетрадь

## СОДЕРЖАНИЕ

От авторов .....	4
Игровые задания .....	8
Остров сокровищ .....	8
Веселая зарядка (лист 1) .....	9
Карта сокровищ .....	9
Муха (лист 2) .....	10
Футбол (лист 3) .....	11
Пчелка (лист 4) .....	12
«Разложи предметы» .....	13
«Займи поле» (лист 5) .....	14
Лабиринт (лист 6) .....	14
Комментатор (лист 7) .....	15
Гонки (листы 8, 9) .....	16
Танки .....	17
Ограждения (листы 10, 11) .....	18
Рисунки из Зазеркалья (листы 12, 13) .....	19
Золотой ключик (лист 14) .....	19
Загадочные слова (лист 15) .....	20
Разрезные буквы (листы 16, 17) .....	21
Переводчик, или Слова из Зазеркалья .....	21
Путешествие по азбуке (лист 18) .....	22
Школа .....	24

порядку, лучше вырезать картинки и разложить их в одну линию — для наглядности. Такая визуальная структура будет служить опорой для формирования квазипространственных представлений.

*Ребенку говорят:*

«Перед тобой 12 месяцев года, под каждым из них есть буквы. Если собрать все месяцы по порядку, то получится фраза».

на картинке, где чья квартирка. Нам известно, что белка живет выше лисы, но ниже гуся, справа от белки живет щенок, над ним котенок, а под ним мышка».

«Звери поссорились, потому что никто из них не хотел жить на третьем этаже. Тогда мишка решил построить для них другой, двухэтажный домик под номером 2, и теперь нужно расселить их по-новому. На первом этаже нужно поселить белку так, чтобы она была правее гуся, но левее мышки. Щенка нужно поселить так, чтобы его соседкой снизу оказалась белка. Котенок хотел бы поселиться слева от щенка, а лисичка над мышкой».

## Овечка (лист 26)

### Описание

Ребенок должен нарисовать путь, точно следуя инструкции.

### *Ребенку говорят:*

«Перед тобой овечка, которая заблудилась. Помоги ей добраться до стада и не попасть в болото или к волку, нарисуй для нее путь».

Идти нужно так: сначала надо пройти над озером и под горой, дальше вернуться туда, где береза выше ели, но ниже горы, теперь пройти там, где траву посадили раньше, а затем там, где свеклу посадили позже. Добрался?»

## Двенадцать месяцев (лист 27)

### Описание

Предложите ребенку сложить 12 месяцев по порядку, не пользуясь календарем, подсказкой ему должны служить карточки. Например, весной сначала на дереве набухают почки (март), потом появляются листочки (апрель), затем листочки распускаются (май). Чтобы было проще расставить все по

Пространственная раскраска (листы 19, 20) .....	25
Лесной праздник (лист 21) .....	26
Веселые клоуны (лист 22) .....	26
Художник (лист 23) .....	27
Зашифрованное послание (лист 24) .....	28
«Засели домик» (лист 25) .....	29
Овечка (лист 26) .....	30
Двенадцать месяцев (лист 27) .....	30

## ОТ АВТОРОВ

Дорогие взрослые!

Если вашему ребенку трудно запомнить времена года и последовательность месяцев в году, если у него возникают трудности при определении времени по часам, если он до сих пор не запомнил, где у него правая, а где левая рука, если буквы и цифры он пишет зеркально или при письме, несмотря на все упреки, устойчиво «заезжает» за поля, то вы держите в руках именно ту книгу, которая поможет вам справиться с этими досадными препятствиями, мешающими вашему маленькому гению.

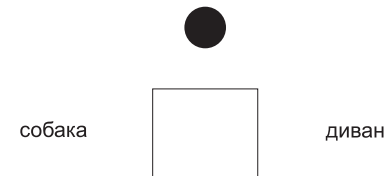
Преодолеть эти препятствия можно, уделив внимание развитию пространственных представлений, тем самым помогая их естественному формированию. Давайте разберемся, как они формируются.

Развитие пространственных представлений начинается еще в раннем детстве, они складываются постепенно, проходя несколько этапов.

- В период, когда ваш малыш еще только тянется к погремушке, у него начинает формироваться представление о собственном теле и о расположении внешних объектов по отношению к нему. Это *первая и основная ступенька* в развитии пространственных представлений.
- *Вторая ступень* связана с развитием у малыша мышления и речи. Ребенок уже начинает понимать, а позднее и употреблять такие слова, как «верх», «низ», «близко», «далеко», «вперед», «сзади» и т. п.

Эта наглядная схема будет для ребенка «мостиком» между абстрактным предлогом и реальным пространством.

Теперь, используя схематичные предлоги и любые картинки (например, из игры «Художник») или реальные предметы, составляйте друг для друга «зашифрованные послания». Например, так: если взять две картинки «собака» и «диван» и положить их следующим образом,



то получится «собака на диване».

Для начала можно использовать предложенную на листе 24 таблицу. Вырежьте схемы предлогов внизу таблицы и попросите ребенка озвучить их и разложить по смыслу. Составьте подобные предложения сами и предложите ребенку их перевести, потом поменяйтесь ролями.

*Ребенку говорят:*

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

### «Засели домик» (лист 25)

*Ребенку говорят:*

«Мишка построил красивый уютный дом под номером 1 для своих друзей: белки, лисы, гуся, щенка, котенка и мышки. Но они запутались и никак не могут найти свои квартирки, потому что не знают, где правая сторона, а где левая, где верх, а где низ. Попробуй им помочь, покажи стрелочками



было легче, я буду называть тебе место и изображение, которое ты должен будешь расположить в этом месте.

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. В нижней части листа посередине растет кустарник. Слева от гриба, но справа от кустарника гуляет петушок. Справа от дома сидит котенок, а за ним пылята. Между котенком и кустарником растет цветок. Улитка ползет от пылят вправо. Девочка стоит за цветком.

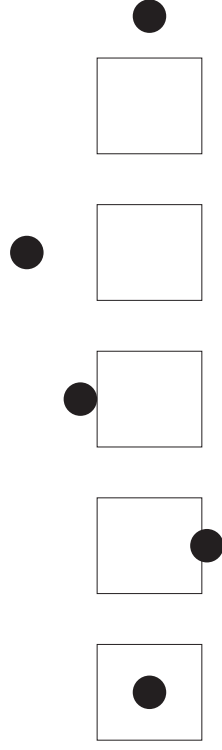
Молодец, у тебя получилась очень красивая картина! Давай мы теперь придумаем к ней название.

А сейчас придумаем другую картину и скажи мне, как разложить изображения».

## Зашифрованное послание (лист 24)

### Описание

Предложите ребенку нарисовать (с вашей помощью) все известные предлоги, как на следующем рисунке.



Если ребенку непонятны изображения, попробуйте сначала изобразить предлог с помощью двух предметов, например поставить карандаш «в» стакан, положить его «перед» стаканом, «на» стакан, «под» стакан и т. д., а уже потом зарисуйте.

□ *Третья ступень* формирования пространственных представлений — появление так называемого «квазипространства», которое является наиболее сложной и поздно формирующейся структурой. Примером могут служить представления о времени, понимание сложных логико-грамматических конструкций. Например, «собака хозяина» или «хозяин собаки» — в чем разница? Или: «Коля спасен Петей. Кто кого спас?» Ответы на эти вопросы требуют мысленной перестановки подлежащего и дополнения в квазипространственной структуре фразы. Понимание квазипространственных отношений помогает понять и смысл художественных текстов. Вы ведь встречали ребят, которые не любят читать авторские произведения, но с удовольствием роятся в энциклопедии?

Важно отметить, что перечисленные уровни развития пространственных представлений не просто надстраиваются друг над другом, но и тесно взаимодействуют между собой.

Чтобы ребенок успешно учился в школе, он должен свободно ориентироваться в пространстве и владеть основными пространственными понятиями. Данные представления очень важны для обучения ребенка счету, письму, чтению и другим дисциплинам. Рисование, география, геометрия, алгебра, русский язык и все остальные школьные предметы основаны на установлении соотношений между предметами и явлениями, их последовательности, а значит, их пространственных взаимосвязей.

При изучении *математики* пространственные представления нужны ребенку для:

- понимания разрядного строения числа (17 и 74 различаются только «местом» входящих в их состав цифр);
- правильного, не зеркального написания цифр;
- понимания отношений сравнения (больше — меньше, ближе — дальше, раньше — позже);
- осуществления счетных операций (сложение — вычитание, деление — умножение);

- понимания условий задачи: часто при постановке задачи ребенок попадает в тупик перед грамматической формулировкой ее условий (например «на столько-то больше» или «во столько-то больше»);

- работы с многозначными числами, где значение каждой цифры определяется ее местом (разрядом);

- проведения операций с отрицательными числами, условиями которых является направление производимой операции.

В успешности изучения *читения* и *письма* уровень сформированности пространственных представлений также занимает очень важное место. Часто в тетради ребенка мы видим ошибки следующего характера: путаница в прописных буквах «б», «д» («хвостик» вверх или вниз?) «ш» «и» (сколько «крючков» — два или три?), вместо буквы «к» — буква «н» и наоборот, зеркальное написание (буквы «э», «з» или «с» написаны в другую сторону), путаница в редко встречающихся буквах (например, вместо «ц» — «у», вместо «х» — «ж»; не «мухомор», а «мужомор»).

У детей с несформированностью пространственных представлений обычно беспорядок в тетрадях: они «заезжают» за поля, могут написать слитно два разных слова, особенно часто существительное с предлогом (например, «настоле» или «надокном»), не соблюдают правил переноса и т. д.

Книга, которую вы сейчас держите в руках, поможет ребенку развить не только пространственные представления, но и внимание, воображение, мышление, графические навыки, сформировать образ буквы и слова.

Увлекательные задания и игры, собранные в книге, способствуют развитию всех уровней пространственных представлений. Мы постарались расположить задания в соответствии с уровнями развития пространственных представлений (то есть в той последовательности, в которой последние развиваются в онтогенезе). В некоторых заданиях представлено

У клоунов приключилось несчастье: они постирали свои пирожные костюмы и вода смыла с них краску. Тебе предстоит помочь им. Раскрась костюмы клоунов так, чтобы они стали, как раньше, яркими и нарядными. Следуй подсказкам, будь внимательным.

У клоуна, который стоит слева, правый рукав комбинезона раскрась в синий цвет, а левый — в красный. Оставшаяся правая часть комбинезона должна быть красного цвета, а левая — синего. На левой штанине нарисуй треугольники, а на правой — кружки. На рукавах узоры должны быть нарисованы наоборот.

У клоуна Севы нужно раскрасить правый ботинок в оранжевый цвет, а левый — в розовый. Карман над розовым ботинком должен быть зеленого цвета, а карман над оранжевым ботинком — голубого. Левую штанину раскрась оранжевым цветом, а правую — розовым. Левый рукав должен быть голубого цвета, а правый — оранжевого.

Правый ботинок клоуна Леры сделай коричневым, а левый — желтым. Ту часть комбинезона, которая находится над коричневым ботинком, раскрась в красный цвет, а ту, которая находится над желтым ботинком, — в зеленый. Рукав под синим шариком должен быть оранжевого цвета, а правый рукав — зеленого. На правой части комбинезона нарисуй квадратики, а на левой — треугольники».

## ХУДОЖНИК (ЛИСТ 23)

### Описание

Для этой игры вам необходимо вырезать карточки, которые затем можно наклеить, а можно просто всякий раз прикладывать. Как и в других играх, здесь вы можете меняться с ребенком ролями.

### Ребенку говорят:

«Представь, что ты — художник! Сейчас мы будем с тобой создавать картину. Я буду твоим помощником. Чтобы тебе

шарами, которые ты раскрасишь. Раскрасить их нужно 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» (лист 19).

«Петя собирается на день рождения, он приготовил много подарков, но не успел украсить подарочные коробки. Помоги ему — раскрась коробки с подарками. Самая большая коробка должна быть синего цвета и находиться справа от красной коробки и слева от желтой, справа от желтой коробки должна стоять зеленая, а над ней оранжевая» (лист 20).

## Лесной праздник (лист 21)

*Ребенку говорят:*

«Рассмотри внимательно картинку. Звери собрались на праздник на большом старом дереве. Каждый принес с собой воздушный шар.

Кто выше всех? Раскрась его шарик в красный цвет. Кто ниже всех? Его шарик раскрась в желтый цвет. Кто уселся между кошкой и медведем? Его шарик должен быть синим. А кто сидит над кошкой? Раскрась его шарик в зеленый цвет. У того, кто сидит слева от белки, шарик должен быть оранжевого цвета. У кого шарик остался нераскрашенным? Раскрась его шарик в синий, и раскрась его шар своим любимым цветом».

## Веселые клоуны (лист 22)

*Ребенку говорят:*

«Перед тобой три клоуна: Гера, Лера и Сева. Клоуна с шариком зовут Сева. Слева от Севы стоит Лера, а справа от Севы — Гера. Но не забудь, где у Севы левая сторона, а где правая. Подпиши имена клоунов.

несколько вариантов упражнений, которые расположены по степени возрастания сложности, поэтому выполнять их нужно последовательно. Если ваш ребенок легко справился с первым уровнем, можете смело переходить к более сложным упражнениям. Помните, что уровень развития пространственных представлений у каждого ребенка может быть разным: один ребенок в 7 лет легко справится с заданием, которое вызовет трудности у 10-летнего. Не требуйте от вашего ребенка больше, чем он может на данный момент.

В книге представлены оригинальные методики, разработанные сотрудниками Центра детской нейропсихологии, и модификации игр и заданий, использованных в работах некоторых авторов (А. А. Цыганок, Л. Я. Шкоп, Н. В. Пономарева, А. В. Семенич, Н. В. Гатанова, Е. Г. Тунина, А. Е. Соболева и др.).

Помните, что занятия с помощью книги должны вызывать у ребенка положительные эмоции, постарайтесь превратить обучение в игру! Не перегружайте малыша заданиями, при первых признаках утомления лучше прервать занятия. Ориентируйтесь на личностные особенности ребенка и обязательно хвалите его за старания! Получайте удовольствие, играйте с улыбкой и хорошим настроением, будьте уверены в успехе — и у вас обязательно все получится!

## ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ

### Остров сокровищ

#### Цель

Направлено на освоение пространства с опорой на схему собственного тела. Ребенок будет легко ориентироваться в пространстве листа только после того, как это пространство «поймет его тело». Кроме того, игра способствует развитию внимания и контроля.

#### Описание

##### *Ребенку говорят:*

«Давай поиграем: сейчас ты будешь роботом на дистанционном управлении, который создан для поисков клада в опасных для человека местах. Я буду указывать тебе маршрут передвижения, а ты в точности исполнишь каждую инструкцию. Если нигде не ошибешься, то найдешь клад (спрятанная игрушка, конфетка или что-то еще, что нравится вашему ребенку. — *Авт.*). Итак, внимание! Три шага вперед, повернись направо, два шага влево, прыжок назад, повернись налево, пять шагов вперед, повернись спиной к окну и следай право четыре шага. Встань так, чтобы оказаться ближе к стулу, но дальше от стола, подними правую руку, повернись кругом, присядь. Загляни под книгу. Что ты нашёл?»

Давая инструкцию, старайтесь использовать как можно больше слов, обозначающих пространственные характеристики: «вперед», «назад», «вправо», «влево», «ближе», «дальше», «правее», «левее», «перед», «за», «выше», «ниже», «на», «под», «справа от», «слева от», «между», «внутри», «сзади» и т. п.

Когда у ребенка станет все получаться, попробуйте усложнить игру инструкцией наоборот: «Давай представим, что ты “сломанный робот” и все делаешь наоборот. Если я скажу

да нам с тобой нужно правильно их рассадить. Я буду говорить тебе, куда посадить каждого ученика, а ты сажай. Потом они будут сидеть с нами и учиться всему, что мы будем делать».

Для этой игры вам понадобятся 8 или более любых игрушек, пусть ребенок выберет их сам. Ваша задача — давать ребенку инструкцию, как следует рассаживать игрушки, при этом необходимо употреблять слова, определяющие пространственные характеристики: «справа»; «слева»; «левее»; «правее»; «справа от...»; «слева от...»; «посередине»; «за»; «перед»; «между»; «ближе к...»; «дальше от...» и т. д. Например: «Посади мишку слева от собачки; поросенка нужно посадить правее мишки, но левее собачки; тигра посади за мишкой, а зайца перед мишкой; котенка посади 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 вы вместе с ребенком рассадите игрушки, приступайте к следующим заданиям, но периодически напоминайте ребенку про учеников. Например: «Будь внимательнее, ведь зверята тоже учатся, старайся не ошибаться!», «Давай мы покажем твоим ученикам, как играть в эту игру», «Раскажи нам с учениками, как ты будешь выполнять это задание» и т. д.

В следующий раз вы можете начать занятия с того, что поменяешь ролими: ребенок будет вам говорить, как рассаживать, а вы будете выполнять. В этом случае лучше иногда допускать ошибки, чтобы ребенок вас поправлял.

### «Пространственная раскраска» (листы 19, 20)

#### *Ребенку говорят:*

«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

Отгадка: первую букву ты можешь найти над буквой “Б”; вторая буква живет над буквой “Й”, третья — под буквой “Л” и над буквой “Х”; четвертая буква находится под буквой “А”; пятая — слева от “Р”; шестая — слева от буквы “Б”; седьмая буква живет между буквами “Ф” и “Ц”; последняя спряталась над буквой “Е”. Какое слово у тебя получилось?

Бегут по дорожке

Доски да ножки.

Отгадка: первая буква живет под буквой “Ж”; вторая — слева от “Б”, но справа от “Ъ”; третья буква спряталась над буквой “Л” и последняя — справа от “З”. Какое получилось слово?

И в лесу, и в квасу,

И в конфетке, и в таблетке.

Отгадка: первая буква слова спряталась на две буквы вверх и одну влево от “Ч”; вторая буква спряталась справа от “Ю”; следующая — выше буквы “Ч”, но ниже “Н”; последняя буква находится на одну букву вверх и две влево от буквы “Ж”.

Какая отгадка у тебя получилась?

А ну-ка, ребята, кто угадает.

На десять братьев

Две шубы хватает.

Отгадка: первую букву ты можешь найти слева от “Г”, но справа от “Б”; вторая буква живет над буквой “Е”; третья — на две буквы вниз и две влево от “И”; четвертую букву можно найти под буквой “А”; пятую — на две буквы вправо от “Е”; следующая буква спряталась над буквой “П”, а последняя находится на одну букву вправо и две вверх от буквы “С”. Какая отгадка у тебя получилась?

## Школа

### Описание

*Ребенку говорят:*

«Сейчас ты учитель, а твой помощник. Выбери себе 8 учеников, которые сегодня будут учиться вместе с тобой. Сначала

вправо, иди налево, скажу вперед — иди назад. Договорились?». Это усложнит задачу ребенка. Теперь, чтобы правильно выполнить задание, ему необходимо мысленно «перевернуть» услышанное направление.

Чтобы еще более усложнить игру, 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 в развитии контроля и внимания.

## Веселая зарядка (лист 1)

### Цель

Благодаря этому заданию ребенок закрепит представления о схеме тела, научится переводить зрительно-гностическое пространство в телесно-гностическое и наоборот, что очень полезно для развития пространственных представлений в целом.

### Описание

Схематично нарисуйте вместе с ребенком на листах бумаги человечков в разных позах (например, таких, как на листе 1), а затем показывайте их ему в любом порядке. Задачей ребенка будет быстро принять нарисованную позу. Вы можете показывать друг другу карточки по очереди, дав ребенку задание проверять, правильно ли у вас получилось.

Чтобы было веселее, пригласите еще кого-нибудь поиграть в эту игру, тогда выиграет тот, кто быстрее и правильнее принял заданную позу. Кто первым правильно выполняет задание, получает одно очко. Когда зарядка закончится, подсчитайте полученные очки и определите победителя.

## Карта сокровищ

### Цель

Эта игра поможет ребенку научиться ориентироваться не только в реальном пространстве, но и в его схематичном изображении.

### Описание

Схематично нарисуйте вместе с ребенком комнату, квартиру или другое место, в котором играете, проговаривая вслух, что стоит справа, что слева, что посередине. Затем обозначьте на схеме — «карте сокровищ» — крестиком место, где вы спрятали клад (прушка или что-нибудь вкусное), и попросите ребенка помочь найти обозначенное место, сверяясь с картой. Можно играть в эту игру и наоборот, когда ребенок сам на карте намечает место, где спрятана пружика, и рисует стрелками на плане дорогу к нему. Ваша задача — убедиться в правильности схемы, найдя клад по указателям на карте.

## Муха (лист 2)

### Цель

Задание помогает ребенку научиться ориентироваться в пространстве листа, закрепить понятия «влево-вправо», «вверх-вниз», развивает внимание.

### Описание

*Ребенку говорят:*

«В центре поля сидит муха, которая пытается выбраться из клеточки. За один 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 клеточки, хлопай в ладоши, чтобы ее поймать. Если ты успеешь хлопнуть, пока я не объявлю следующий ход, то “пойманую” муху сажаем тебе в мешок, а если мухе удастся тебя запутать и вылететь из клеточки незаметно, то мы выпускаем ее в окно. Всего будет 5 мух. Каждый раз муха начинает свой полет из центра клеточки. Если в конце игры мух в окне окажется больше — значит, они оказались проворнее тебя; если их будет больше в твоём мешке — значит, соревнование с хитрыми мухами выиграл ты. Начнем? Муха полетела вверх, вправо, вниз, вниз, вправо (хлопок) вниз...»

трудно дается изучение словарных слов в русском языке, вы можете зашифровывать именно их.

Пример: «Первая буква слова спряталась на две буквы вниз и одну направо от буквы “М”, вторая буква спряталась слева от буквы “Б”, следующая буква — между буквами “У” и “Э”, следующая буква — на три буквы вверх и одну влево от буквы “Р” и последняя буква спряталась над буквой “Е”. Должно получиться слово «чашка».

*Ребенку говорят:*

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

Без крыльев летят,

Без ног бегут,

Без наруса плывут.

Отгадка: первая буква находится выше буквы “У”, но ниже “И”, следующая буква — справа от “А”, но слева от “В”, следующая — между “К” и “М”, четвертая буква спряталась над буквой “Е”, пятая — над “Т”, а последняя буква находится слева от “Б”. Какое слово у тебя получилось?

Кто над нами

Вверх ногами

Ходит — не страшится,

Упасть не боится?

Отгадка: первая буква живет правее буквы “Л”, но левее буквы “Н”, вторая — под буквой “О”, третью букву ты можешь найти между буквами “Р” и “Б”, четвертая буква живет над буквой “Е”. Какое слово получилось?

Снизу камень,

Сверху камень,

Четыре ноги

Да одна голова.

на слог. Если и после задание вызывает затруднение, напишите слово на бумаге. Можно также предложить ребенку перевести русские слова на язык страны Зазеркалья. Таким образом можно придумывать целые небольшие предложения.

Например, вы называете слово «буз», а ребенок говорит «зуб», или вы называете ребенку слово «ныс», а он переводит его как «сын».

Возможные варианты слов из 3 букв: «дым» («мыд»), «мед» («дем»), «юла» («алю»), «кит» («тик»), «бык» («кыб»), «рак» («кар»), «дом» («мод»), «мех» («хем»), «рот» («тор»), «лук» («кул»), «чай» («йач»), «нос» («сон»), «мел» («лем»), «лес» («сел»). Варианты слов из 4 и 5 букв: «мыло» («олым»), «кино» («оник»), «пила» («алип»), «дело» («олед»), «вода» («адов»), «жаба» («абаж»), «хлеб» («белх»), «краб» («барк»), «рука» («акур»), «цирк» («криц»), «белка» («аклеб»), «дрозд» («дзорд»), «школа» («алокш»), «арбуз» («зубра»), «весна» («ансев»), «книга» («агинк»), «птица» («ацитт»), «акула» («алука»), «метро» («ортем»).

Можно таким образом переводить и целые загадки, например: «отк тисон упялш ан егон?» (Кто носит шляпу на ноге? (Гриб.))

## Путешествие по азбуке (лист 18)

### Цель

Данная игра направлена не только на развитие пространственных представлений, но и на формирование образа буквы и слова, что поможет ребенку преодолеть возможные трудности при письме и чтении.

### Описание

Вы называете ребенку «адреса» (описания), где спрятались буквы из слова-отгадки, он находит и записывает или записывает их. В итоге должно получиться слово. Если ребенку

Если ребенку сложно уследить за перемещением мухи только глазами, на первом этапе можно разрешить ему следовать за ней, помогая себе пальчиком или передвигая пуговицу, которая помещается в клетку, где находится муха. Если ребенок хлопнул в нужный момент, следует нарисовать муху в мешке, а если потеряв муху, малыш не хлопнул или хлопнул тогда, когда муха сидит в клетке — ее нужно нарисовать в окошке.

В случае если ребенку игра не очень удается, чтобы не сколько облегчить процесс, пометьте верх, низ, правую, левую стороны соответствующими буквами.

По мере тренировки можно ускорять темп и удлинять маршрут «полета» мухи, заставляя ребенка ориентироваться в пространстве листа быстрее.

Существует и другой вариант игры, когда вы даете ребенку конфликтную инструкцию, то есть говорите, что муха стала очень непослушной и все делает наоборот. Когда ей говорят направо — летит налево и т. д. Задача остается прежней: время поймать муху, не дав ей вылететь за пределы поля.

Можно еще больше усложнить игру. Вы садитесь напротив ребенка, так, чтобы страница с игрой была повернута лицом к вам. Теперь ребенок называет маршрут мухи, а вы должны ее словить. В данном варианте игра усложняется тем, что все названия сторон у вас и у ребенка являются обратными, противоположными, а диктовать маршрут перемещения мухи он должен по отношению к вам.

Есть еще более сложный вариант: ребенок следит за перемещениями мухи с закрытыми глазами, представляя ее маршрут у себя в голове.

## Футбол (лист 3)

### Цель

Игра помогает ребенку научиться ориентироваться в пространстве листа, закрепить понятия «влево-вправо», «вверх-вниз», развивает внимание.

### Описание

Перед вами футбольное поле 5 на 5 клеточек. В левом нижнем углу лежит мяч. На поле стоят ворота красного и синего цветов. Каждый из игроков выбирает, какие ворота он будет защищать. По команде «старт» один из игроков (нападающий) говорит, куда летит мяч (например: вверх, вверх, вверх, влево, вверх, влево). Его цель — забить гол в ворота противника. Второй игрок (вратарь) внимательно следит за перемещением мяча и, если мяч оказывается в его воротах, хлопает в ладоши, как бы отбивая его. Если вратарь не хлопает в ладоши в момент, когда мяч залетает в его ворота, то очко подучает игрок, забивший гол. Затем игроки меняются местами. Игра продолжается до 3 очков. Задача нападающего — вести мяч так, чтобы запутать противника. Задача защитника — следить очень внимательно, чтобы вовремя отбить мяч.

### *Ребенку говорят:*

«Давай сыграем в футбол. Выбери, какого цвета ворота ты будешь защищать: красного или синего. В левом нижнем углу находится мяч. После команды “старт” я буду говорить тебе, куда полетел мяч. Следи за ним очень внимательно! Как только мяч окажется в твоих воротах, хлопай в ладоши. Если успеешь хлопнуть вовремя, значит, ты поймал мяч и спас свои ворота от гола.

Теперь твоя очередь постараться забить гол в мои ворота».

## Пчелка (лист 4)

### Цель

Эта игра аналогична игре «Муха» и будет интересна ребенку, если он уже умеет читать или только учится, но уже знает буквы.

### Описание

#### *Ребенку говорят:*

«Пчелка, в отличие от мухи, очень трудолюбива и летает не просто так, а собирая с цветов нектар, чтобы потом

### Описание

Чтобы подготовиться к игре, разрежьте цветные буквы по пунктирным линиям и перемешайте фрагменты. Задача ребенка — выбрать все кусочки одного цвета, узнать букву по элементам и сложить ее. Если у него это вызывает затруднение, предложите перед ним азбуку, чтобы он видел все буквы. Для закрепления не только графического образа, но и звучания буквы придумывайте вместе с ребенком по три слова, начинающихся с каждой готовой буквой, или небольшие предложения, в которых все слова начинаются с заданной буквы. Например: «Зеленый заяц зевал», «Ленивая лошадь летала». Такое занятие будет не только полезным, но и веселым. А чтобы сделать эту игру еще более «волшебной», придумайте сказочный сюжет.

### *Ребенку говорят:*

«Этой волшебник заколдовал все буквы, разбив на кусочки, чтобы дети никогда не смогли научиться читать и узнать его волшебные заклинания. Чтобы снять заклятие, нужно сложить все буквы из кусочков».

## Переводчик, или Слова из Зазеркалья

### Цель

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

### Описание

#### *Ребенку говорят:*

«Сейчас мы будем играть в переводчиков. Нужно будет переводить на русский язык слова из страны Зазеркалья. В этой стране все слова проижаются и пишутся наоборот».

Вы называете ребенку слово, а он должен записать или произнести его наоборот, от последней буквы к первой. Лучше начинать со слов из 3 букв, постепенно усложняя. Если ребенку трудно справиться с длинными словами, разбивайте их



## Загадочные слова (лист 15)

### Цель

Развитие пространственных представлений, формирование графической составляющей образа буквы, развитие внимания.

### Описание

*Ребенку говорят:*

«Перед тобой слова, которые невозможно прочитать, хотя все они написаны буквами русского алфавита. Случилось так, что части букв исчезли, и теперь слова похожи на загадочный шифр. Ребята никак не могут прочитать, что здесь написано. Попробуй помочь им — узнай буквы и допиши их правильно, чтобы получились слова».

Если ребенок справился с заданием, должны получиться следующие слова: «берег», «моряк», «чашка», «жизнь», «поезд», «цифра», «автобус», «буквы», «кашля», «футбол», «моледец».

Аналогичные загадки вы можете придумать сами, зашифровывая недописанными буквами хоть целые предложения. Поиграйте и наоборот, попросив ребенка зашифровать слова для вас. Придумывая, какие части буквы можно изобразить, чтобы загадка получилась сложнее, он в игре закрепит графический образ буквы, научится узнавать ее по элементам, легко усвоит, чем похожи и чем отличаются буквы. Это поможет не только освоить пространство, но и сформировать образ буквы, который является первым «кирпичиком» в таких сложных процессах, как письмо и чтение.

## Разрезные буквы (листы 16, 17)

### Цель

Развитие пространственных представлений, формирование образа буквы, развитие внимания.

сделать из него мед. Если ты будешь следить за ее полетом и вместе с ней собирать с цветов буквы, то узнаешь, какое слово у нее получилось. Давай попробуем. Итак, пчелка полетела вниз, влево, вверх, вверх, остановилась — запиши первую букву, летит дальше — вниз, вправо, вверх, остановилась; вниз, влево, вверх, вправо, вправо, вверх, остановилась и забрала третью букву; теперь летит за последней: вниз, влево, влево, остановилась. Какое слово у тебя получилось?»

Если ребенок сделал все правильно, то должно получиться слово «гном».

Слова, которые можно собрать на данном поле: «река», «комар», «норка», «крем», «нога», «кран», «торка», «номер», «марка» и др.

Вы можете сами нарисовать такое же поле, как на образце, и вставить туда любые буквы.

## «Разложи предметы»

Для этой игры вам понадобятся ластик, карандаш и тетрадь (можно использовать любые другие предметы).

*Ребенку говорят:*

«Представь, что ты работаешь помощником продавца. Чтобы покупатель лучше видел 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».

## «Займи поле» (лист 5)

### Цель

Ориентировка в пространстве листа, развитие функций внимания и мышления.

В игре используется поле с разноцветными секторами и 16 фишек (по 8 штук двух видов). Вы можете вырезать предложенные фишки (см. лист 5) или использовать монетки разного достоинства.

### Описание

У вас есть поле, разделенное на 19 секторов разного цвета.

Игроки поочередно выставляют по одной фишке в свободные сектора поля. При этом требуется соблюдать одно условие: фишку нельзя выставлять в сектор поля, если он граничит (то есть имеет общую линию границы, но не точку) с сектором, который занимает фишка противника (между секторами, занятыми фишками противников, всегда должен оставаться свободный сектор). Если игрок нарушил это требование, то его фишка убирается с поля и не возвращается в игру, а ход передается сопернику. Если у одного из игроков нет больше возможности сделать очередной ход, а у соперника есть, то последний продолжает ходить до тех пор, пока у него не окажется такая возможность. Победителем становится игрок, сумевший занять на поле большее количество секторов.

## Лабиринт (лист 6)

### Цель

Ориентировка в пространстве листа, развитие внимания.

### Описание

Сложность этого задания заключается в том, что ребенок должен ориентироваться в инструкции с точки зрения идушего по нарисованной дороге героя, а не со своей позиции. Если это покажется сложным, дайте ребенку маленького солдатика или другую игрушку, которую он сможет провести

### Описание

Вы кладете лист так, чтобы его чистая часть была повернута к ребенку. Со стороны, где изображен рисунок, можно посадить куклу и в ее правую руку вложить карандаш или ручку, чтобы ребенку было легче ориентироваться, где правая сторона. Ребенок должен рисовать следующие образом: все, что у куклы нарисовано слева, — нарисовать слева; все, что у нее с правой стороны, — и у него должно быть нарисовано справа; все, что у куклы в верхней части, — на рисунке тоже сверху, и все, что в нижней части, — должно быть нарисовано снизу. Главное в этом задании — правильное расположение предметов, а не красота рисунка. Если ребенку что-то изобразить сложно, пусть рисует схематично.

### Ребенку говорят:

«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».

## Золотой ключик (лист 14)

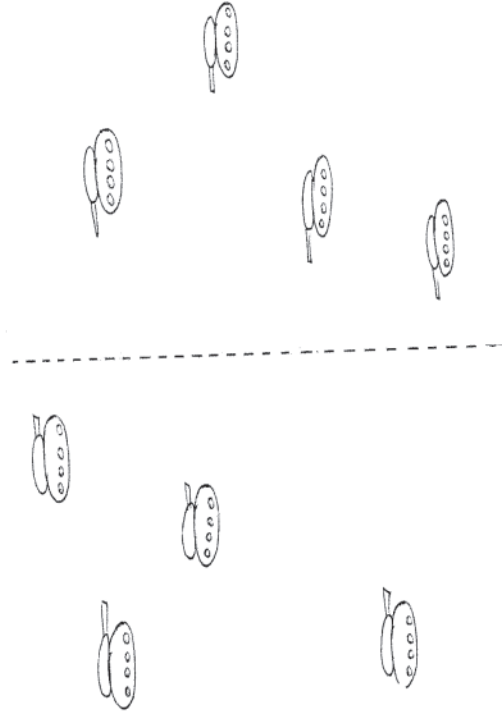
### Цель

Формирование графической составляющей образов буквы, слова, развитие внимания.

### Ребенку говорят:

«Помоги Буратино разгадать загадку мудрой черепахи Тортиллы. Чтобы прочитать зашифрованную поговорку,дорисуй все фигурки так, как на ключе. Рисовать нужно красным карандашом. Если ты правильно дорисуешь недостающие линии, то сможешь увидеть буквы красного цвета, которыми написана зашифрованная фраза».

Если ребенок справился с заданием, должна получиться следующая фраза: «Песня не гость, а товарищ».



## Отражения (листы 10, 11)

*Ребенку говорят:*

«Снеговик спешит к детिशкам на праздник Нового года. Проходя вдоль пруда, он решил взглянуть на себя, чтобы увидеть, как он выглядит, все ли у него в порядке. Но... отражения своего он не увидел. Помоги, пожалуйста, снеговика, нарисуй его отражение». (Лист 10.)

«Посмотри внимательно на рисунок: кошечка пошла гулять к реке и решила взглянуть на свое отражение в воде, но злой водяной украл его. Помоги кошечке вернуть отражение. Для этого тебе нужно его нарисовать». (Лист 11.)

## Рисунки из Зазеркалья (листы 12, 13)

**Цель**

Задание направлено на развитие пространственных представлений, помогает уменьшить «зеркальность» на письме.

по нарисованному пути, поворачивая на перекрестках направо или налево. В предложенном варианте правильный ответ — башня 2. Вы можете играть несколько раз, самостоятельно нарисовав записку, похожую на приведенную ниже.

*Ребенку говорят:*

«В одной из башен злой волшебник спрятал принцессу. Чтобы никто не смог ее найти, чародей запутал все дороги, превратив их в лабиринт. Помоги Шреку найти, в какой башне спрятана принцесса.

Путь к таинственной башне указан в зашифрованной записке. Тебе нужно ее расшифровать, пользуясь ключом. Внимательно читай записку и иди по дороге, четко следуя направлению на каждом перекрестке, которое обозначено на карте крестиком».

**Записка.**

**Путь к принцессе**

*Начиная от старта  $\Delta$ ,  $\square$ ,  $\Delta$ ,  $\square$ ,  $\square$ ,  $\square$ ,  $\square$ , затем  $\Delta$ ,  $\Delta$ .*

*Если ты все сделал правильно — принцесса спасена!*

**Шифр к записке:**  $\Delta$  — поверни направо,  $\square$  — поверни налево.

*Помни: ошибаться нельзя!*

## Комментатор (лист 7)

**Цель**

Ориентировка в пространстве листа.

**Описание**

*Ребенку говорят:*

«Представь, что ты комментатор лыжных соревнований на олимпиаде. Перед тобой фотографии двух моментов гонки: слева ее начало, справа — продолжение. Попробуй прокомментировать, как перемещался каждый из спортсменов».

Давая комментарий, ребенок должен пояснить путь с точки зрения спортсмена. Если сразу ему сложно «встать на место лыжника», то можно перевернуть картинку. Например: спортсмен 1 ехал прямо, завернул направо, прямо и налево.

## Гонки (Листы 8, 9)

### Цель

Ориентировка в пространстве листа.

### Описание

Для игры понадобятся шариковые ручки или карандаши трех цветов, секундомер или часы с секундной стрелкой. Задачей ребенка будет провести машину по лабиринту, точно следуя вашим инструкциям и делая это как можно быстрее. Зеленым карандашом он будет рисовать путь зеленой машины, красным — красной, синим — синей, чтобы потом можно было проверить, не было ли где-нибудь ошибок на поворотах. Задача взрослого — фиксировать время прохождения трассы каждой машины от старта до финиша и определить победителя.

### Ребенку говорят:

«Ты находишься на старте всемирно известных гонок в пустыне! Они отличаются особой сложностью, так как трасса запутана и похожа на лабиринт. К тому же во время старта началась печаная буря. Чтобы не сойтись с курса и первым добраться до финиша, ты должен четко следовать инструкциям своего помощника, указывающего тебе направления поворотов на развилках, обозначенных дорожными знаками в форме треугольника. Делать это нужно как можно быстрее. Время прохождения трассы строго фиксируется. В гонке участвуют три автомобиля. Выпрыгает тот, который затратил на прохождение трассы минимальное количество времени. Поворачивай так, как будто ты сидишь на месте водителя. Готов? Поехали!»

### 1-й вариант (лист 8)

Синяя машина: прямо, направо, налево, направо — финиш!  
Красная машина: направо, направо, направо, налево, направо — финиш!

Зеленая машина: налево, направо, налево, налево, направо — финиш!

### 2-й вариант (лист 9)

Синяя машина: прямо, налево, направо, направо — финиш!

Красная машина: направо, налево, направо, налево, направо, направо — финиш!

Зеленая машина: налево, налево, налево, направо, налево, направо, налево — финиш!

## Танки

### Цель

Игра направлена на развитие пространственных представлений, помогает уменьшить зеркальность на письме.

### Описание

Для игры вам понадобятся: лист бумаги размером А4, две шариковые ручки разного цвета.

Сложите лист бумаги пополам и проведите по линии стирба границу. У вас получилось два ровных поля. Каждый игрок рисует на своем поле по 6 танков (художественная ценность рисунка здесь не имеет никакого значения, танки можно изобразить схематично в виде квадратов), составляя их равномерно по всей своей территории. Задача игроков — собить танки противника. Чтобы собить танк, игрок рисует на своем поле снаряд (хорошо закрашенную, жирную точку), складывает листок по линии стирба и обводит точку с другой стороны листа. Когда листок открывается, точка оказывается отпечатанной на поле противника. Если такой «снаряд» отпечатался в танке другого игрока, танк зачеркивается и считается собитым. Игроки ходят по очереди. Выпрыгает тот, кто стрелял точнее и раньше подбил все танки противника.

ЗЕД Е ˘  
V U P F V  
L A L KA  
X Y ˘ П D  
T C E ˘  
L V d ˘ A  
Δ 3 ˘ ) D J ˘  
3 J ˘ D ˘ I  
K A T J F  
O V ˘ 3 ˘ J  
A J ˘ L E L !!!





А

Б

В

Г

Д

Ж

З

И

К

Л

М

Е

Н

О

П

Р

С

Т

У





Ф

Х

Ц

Ч

Ш

Щ

Ъ

Ь

Ы

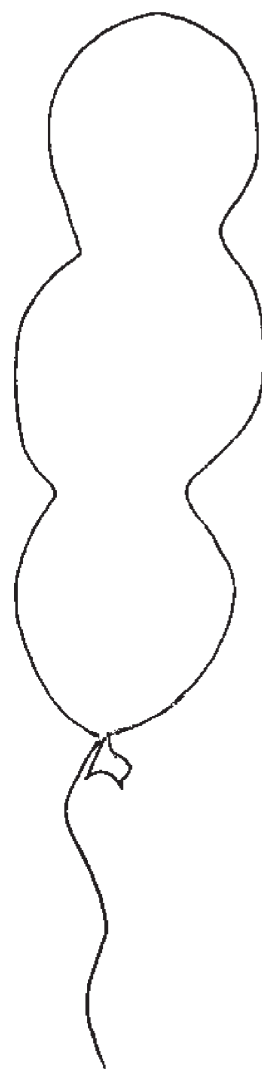
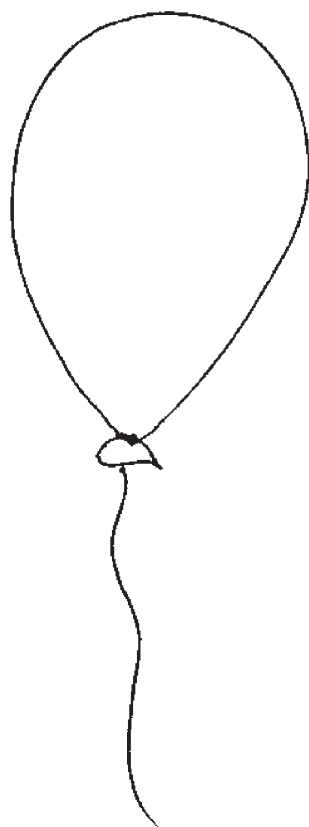
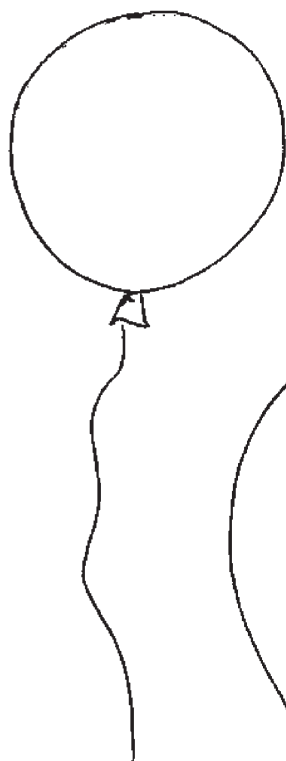
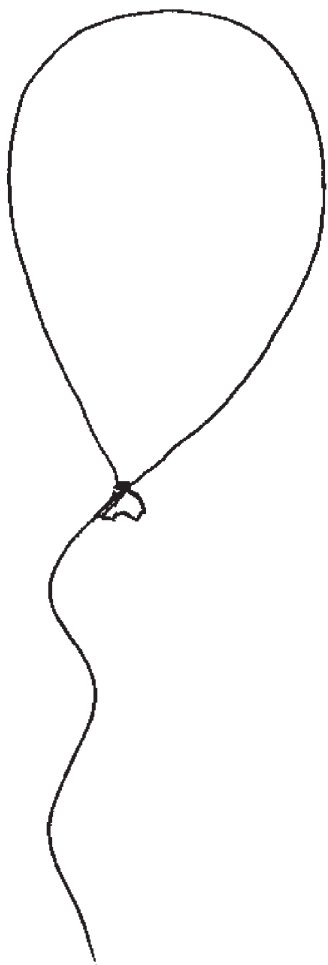
Э

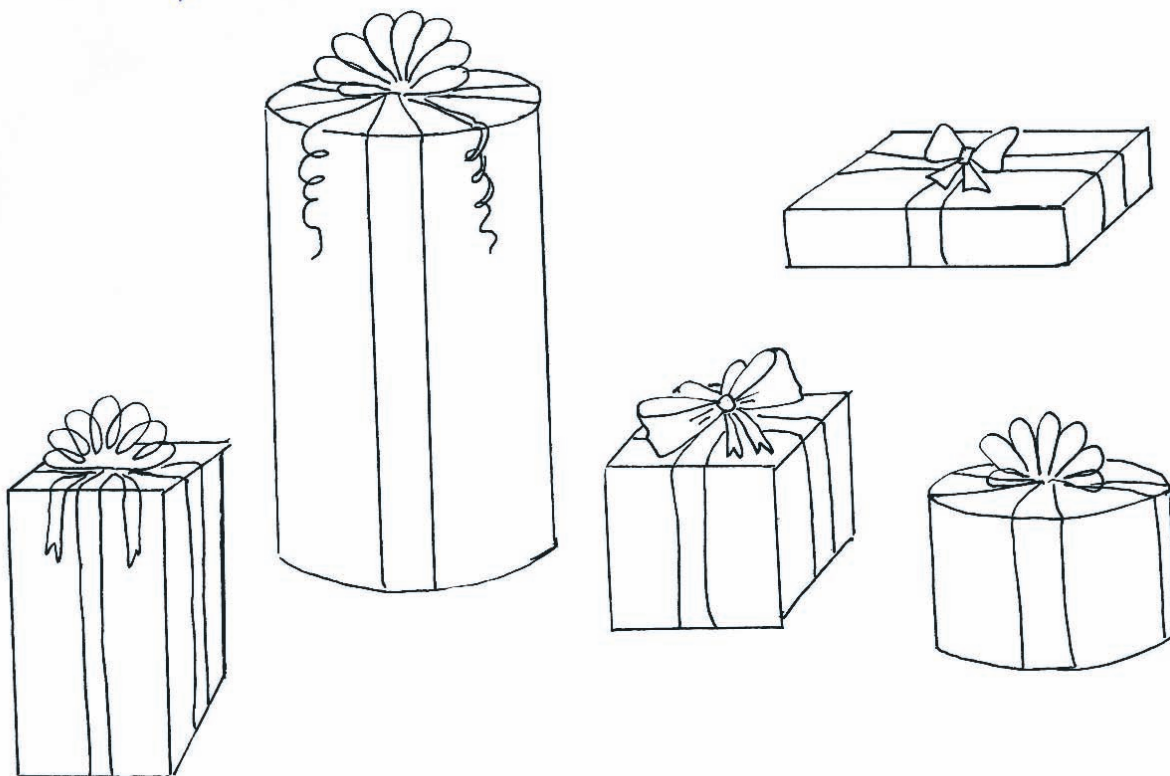
Ю

Я

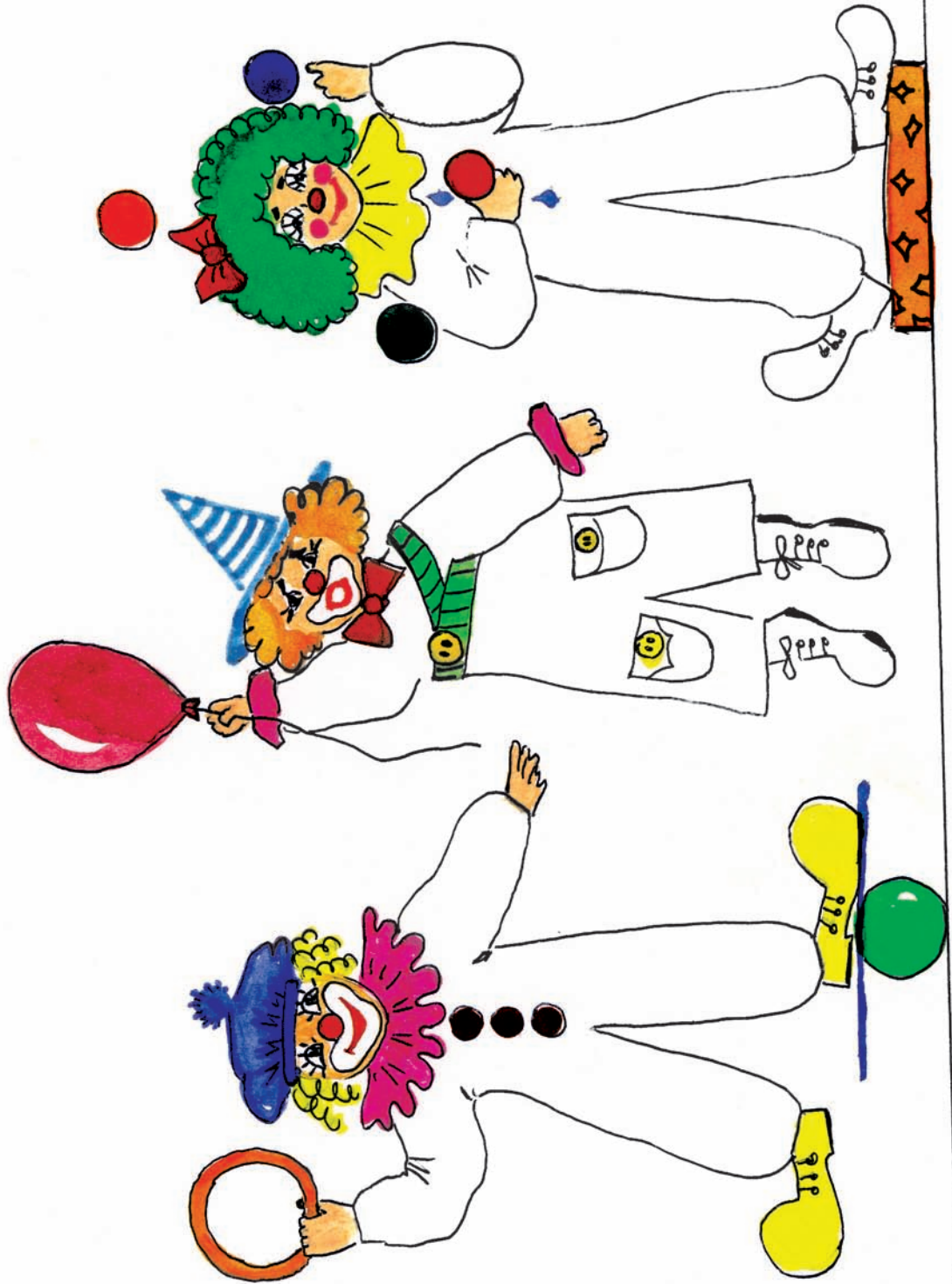










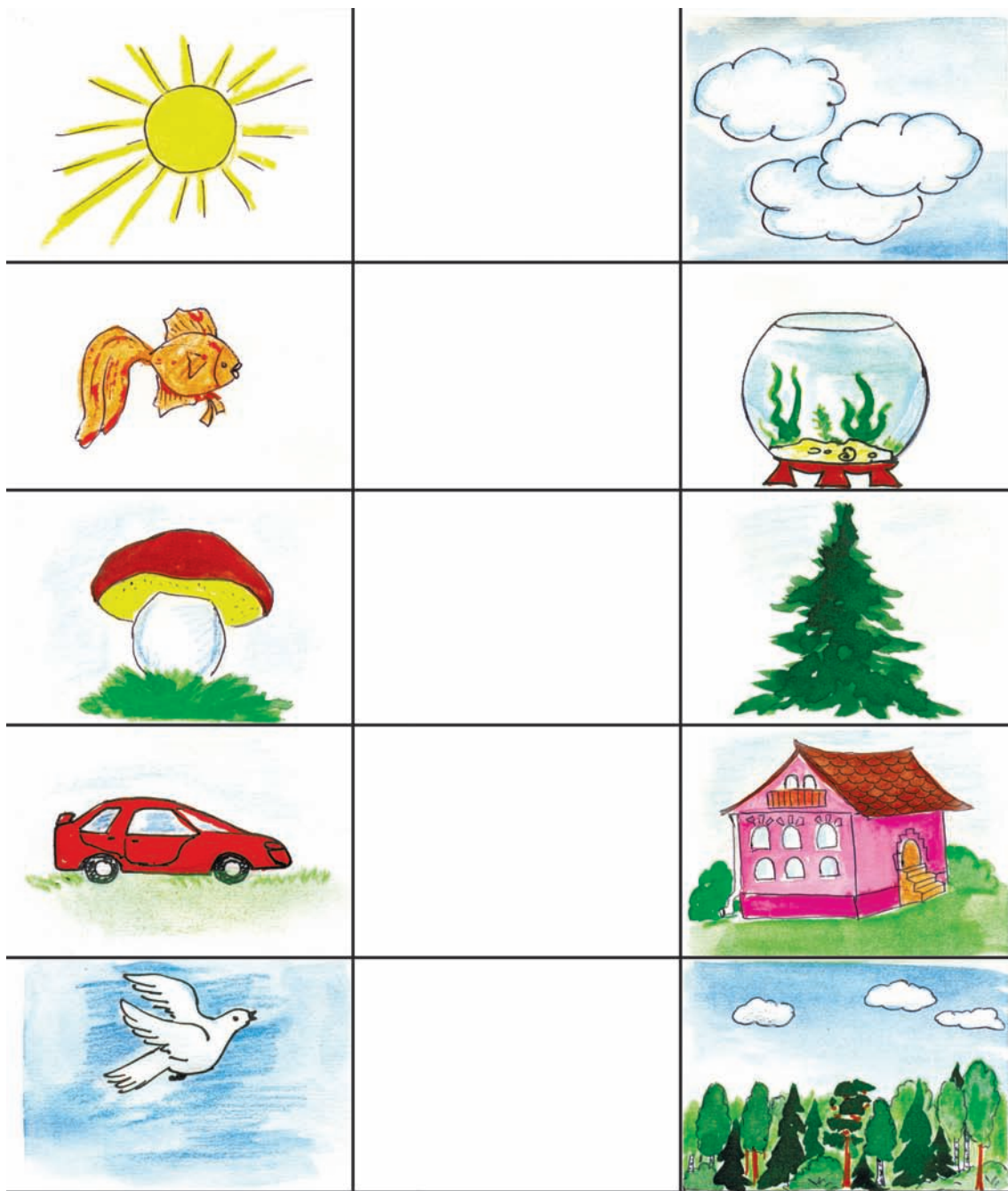








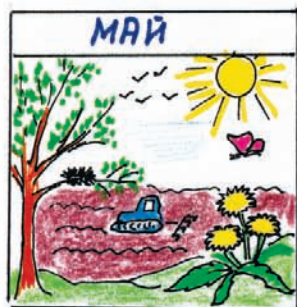












ЗН



Б



УЗ



Е



ДР



А



БЯ



В



СЯ



ЮТ



ДЕ



ПО

