

Игровая деятельность ребенка

Возникновение и развитие детской игры

Педагог-психолог Аурика Савка

Родители часто спрашивают, когда и как начинать играть с ребенком? Начинается ли игра тогда, когда мы вкладываем в неумелую и неловкую ручку малыша первый игровой предмет - погремушку? Конечно, игрового действия и игрового мотива здесь нет, игра ребенка похожа на серию предметных манипуляций. Дети катают, стучат, переключают предметы и игрушки, чтобы услышать звук и почувствовать движение.

Постепенно действия наполняются игровым содержанием. Мама говорит малышу, который кладет в кастрюльку колечки от пирамидки, что это готовится суп или каша для мишки или куклы. Именно появление заместителя или предмета, которым заменяют реальный, является сигналом перехода ребенка от предметной деятельности к игре. Происходит это на втором году жизни. На этом этапе ребенок увлечен неспецифическим использованием предмета и не ставит игровой цели "накормить куклу". **Переходу предметных действий в игровые способствует взрослый, когда побуждает ребенка выполнять их: "Покорми лялю, покачай".**



Но уже к трем годам дети передают не только игровые действия, но элементы поведения взрослых в реальной жизни. Девочка, укладывая куклу, будет говорить с ней, как это делает мама или воспитатель, по отношению к ней самой. При этом дети еще не называют роли, не соотносят себя с ролью, не говорят: "Я мама", "Я тетя". Ребенок выбирает один персонаж и выполняет несколько характерных сменяющих друг друга действий. В этом возрасте впервые возникают коллективные отношения между детьми. Сначала их вызывает привлекательная игрушка у другого ребенка, потом возникает интерес к действиям сверстника и желание подражать. **На протяжении всего третьего года жизни дети только учатся играть вместе.** Незнание этой возрастной особенности вызывает иногда у родителей ложные тревоги в отношении детской агрессивности.

С 3-х лет игра детей становится сюжетно-ролевой. Это значит, что игра разворачивается в пределах одного сюжета и ребенок может изображать несколько разных людей. Само название говорит о двух отличительных моментах данного вида игровой деятельности - это наличие роли и сюжета. Сюжет возникает только на основе знаний ребенка об окружающем, поэтому дети играют только в то, что им хорошо известно. Теперь родителям вероятно понятно, почему 3-летние дети играют в основном в "семью", в "магазин", в "поликлинику".

Дети 5-7 лет играют в путешествия, спасателей, ученых и др. Маленьким детям сюжет подсказывает игрушка или взрослый, а старшие дети его придумывают сами, иногда их игра может включать несколько сюжетов или один сюжет может развиваться детьми на протяжении нескольких дней. **Таким образом, сюжет игры является с одной стороны показателем зрелости игровой деятельности, с другой он сам является средством развития и мышления и воображения ребенка.**



Выполнение роли ставит ребенка перед необходимостью действовать так, как он хочет, а так, как это предписано ролью, подчиняясь социальным нормам и правилам поведения. Именно в коллективной сюжетной игре дети познают необходимость правил для установления и поддержания положительных взаимоотношений между людьми. Дети 3-4 лет легко нарушают правила и не замечают, когда это делают другие, потому, что еще плохо осознают их смысл. Именно по этому попытки родителей поиграть в этом возрасте в игры дидактического характера, где правила строго описаны, приводят к отсутствию или быстрой потере интереса со стороны ребенка, игнорированию правил. Дети 4-х лет становятся очень бдительными в отношении партнеров по игре, следят за правильностью ролевого поведения: "так не бывает". Они высказывают возмущения и протесты, если партнеры по игре действуют не так, как установлено житейской логикой.



Только со старшего дошкольного возраста дети осознанно выполняют любое игровое правило, могут следовать ему на протяжении всей игры и даже договариваться о собственных правилах, в самостоятельно придуманных играх. Такая социальная зрелость проявляется у детей 6-7 лет. Большое влияние на выбор и распределение ролей оказывают реальные отношения, симпатии и антипатии. Только к старшему дошкольному возрасту и только при условии грамотного руководства со стороны взрослого удастся создать такие гармоничные коллективные взаимоотношения, когда при выборе и распределении ролей дети руководствуются не эгоистичными, а групповыми целями.

Чем старше ребенок, тем больше он стремится уступать и подчиняться коллективу, ради общей игры. Это важный момент социализации и будущих школьных отношений.

Чем старше дети, тем меньше они нуждаются в материальном оснащении игры. Маленькому ребенку, чтобы поиграть в стройку, нужен целый набор игрушек и действий с ними: кубики, машины, техника, инструменты и др. Он будет действовать с каждым предметом, проигрывая все этапы игровой ситуации стройки.

Ребенок старше 6 лет большинство действий будет совершать в своем воображении, предметы и действия будут только предполагаться им в игре, а не реально существовать в его руках. Проигрывание ситуаций во внутреннем плане, то есть только в своем сознании, а не во внешних действиях, говорит о том, что игровая деятельность достигла своей наивысшей точки и на смену ей скоро придет учебная.



Игровая деятельность неслучайно названа деятельностью. Как мы видим, она имеет несколько этапов, развивается длительно, постепенно и последовательно, имеет свои особенности в каждом возрасте и зависит от общения ребенка с окружающим миром. Знания о том, как происходит развитие игры, помогут Вам не только правильно оценить поведение и развитие своего ребенка, но и ориентироваться на его возможности в недалеком будущем, использовать игру для развития его интеллектуальных, эмоциональных и личностных способностей.

Желаем успехов!

Играем вместе с ребенком

Педагог-психолог Аурика Савка



Все мы хотя бы однажды наблюдали за тем, как играют дети и наверняка задумывались о том, почему ребенок так увлечен игрой, почему через игру и игровые взаимоотношения он воспринимает и познает все вокруг с такой быстротой и естественностью. Поговорим о сущности и важности детской игры.

В игре все понарошку, в ней не вырабатывается полезный продукт, не используются настоящие взрослые предметы, результат игрового действия не приводит к реальным событиям. Но воображаемая игровая ситуация для малыша является наилучшей и, пожалуй, единственной возможностью преодолеть свою ограниченность, конечность и несовершенство.

Именно в игре разрешается противоречие между потребностью ребенка войти в мир взрослых, действовать, как они, и невозможностью реального осуществления этой потребности.

В игре ребенок чувственно приобщается к бесконечности, путешествует на ковре самолете, ракете, создает и побеждает все. Он не подвластен времени и пространству. Он ощущает себя воплощением творчества и свободы, проживает в игре то, что реально предстоит ему через много лет. При этом ребенок не осознает этого и не ставит именно таких целей.



С раннего возраста дети нуждаются в овладении различными предметами, а по мере взросления в познании человеческих отношений и социальных функций человека.

Дети разного возраста играют по-разному. Но везде, на каждом этапе становления и развития игры, очень важно влияние и участие в игре взрослого, как помощника, доброго наставника, вдохновителя игрового действия.

В раннем детстве игровая деятельность только зарождается и важна тем, что помогает ребенку осваивать мир многообразных предметов.



Роль взрослого особенно значима именно на начальном этапе становления игры, когда и само действие ребенка с предметом-игрушкой, и его повторение, а главное осмысление зависит от общения со взрослым. Малыши действуют с игрушкой подражательно, повторяя не только сами движения, но и речевые высказывания мамы, папы или бабушки.

Ребенок получает огромную радость, что с помощью взрослого открыл способ, как действовать с игрушкой.

Часто родители полагают, что игра так естественна для ребенка, что нет необходимости обучать ей детей, она возникает и развивается сама, нужно только обеспечить ребенка достаточным количеством необходимых ему игрушек. Тогда откуда берутся дети, играющие в одни и те же примитивные скучные игры, хотя при этом их детская напоминает игрушечный отдел "Детского мира". Ответ прост и лежит на поверхности. Все, что вдыхает в детскую игру жизнь, дает ему общение с взрослым.



Если мама не будет играть вместе с малышом с раннего детства, он не только не научится самостоятельно придумывать и воплощать игру в дошкольном возрасте, он не научится быть активным и творческим исследователем мира и членом общества.



Ребенок овладел предметами, научился применять их в игре. Теперь игра становится основной деятельностью, в которой ребенок многократно отражает и переживает все свои отношения с миром и свои знания о нем. И здесь опять незаменим взрослый, который передает ребенку знания о событиях и явлениях окружающего, о человеческих взаимоотношениях, нравственных нормах семейной и общественной жизни.

Узнав и осмыслив определенную область взрослой жизни, дети начинают играть в это. Чтобы игра была насыщенной и динамичной ребенку необходимы новые знания и впечатления, которые дает общение с взрослыми.

Таким образом, игра - активизирует познавательную активность ребенка, развивает его мышление и интеллект.



Но чем старше ребенок, тем обширнее его собственный жизненный опыт, творческие способности, самостоятельность. Ребенок старшего возраста использует роли и образы, чтобы очень точно копировать отношения, возникающие в семье, на улице, в детском саду, на работе.

Теперь игра несет серьезную нравственную нагрузку, она помогает ребенку созреть, как личности, члену общества, гражданину.

И связано это не только с содержанием детских игр, но еще и с коллективными отношениями.

Только в игре с партнерами (взрослыми и детьми) ребенок может научиться сотрудничеству, взаимопомощи, сострадательности. Согласитесь, на эти качества теперь дефицит, но они не утратили своей ценности в обществе. Что, как не особое внимание взрослых к проявлению гуманных, а не эгоистичных отношений ребенка в игре, может помочь воспитанию высоко духовной личности уже с дошкольной поры.



В игре есть и некий дисциплинирующий, организующий момент - это ее правила. Любая игра существует с помощью них, развивается и поддерживается ими. Есть игры, в которых правила заранее известны и неизменны, игры, где правила придумываются игроками. Есть также игры, где правила связаны с ролевым поведением. Так в играх в "семью" мама будет воспитывать заботиться, а дети слушаться или не слушаться,

принимать заботы или помогать. Нарушение правил ведет к распаду игры, к конфликтам между партнерами. Понимать и выполнять правила может научить ребенка только взрослый.

Именно наличие в игре правил помогает воспитывать и развивать у ребенка сдержанность, ответственность, последовательность в поступках.

Современный ребенок страдает от недостатка игровой деятельности, прежде всего потому, что изменилось общественное родительское отношение к игре. Стремление родителей к раннему обучению, ограниченность общения с ребенком в повседневной жизни, отсутствие навыков игрового общения с ребенком на разных этапах его развития приводит к тому, что прекрасный и удивительный мир игры становится неким волшебным островом, куда в бушующем океане современности удастся попасть немногим большим и маленьким счастливицам.

100 идей и 100 затей для заботливых мам и умных детей

Педагог-психолог Аурика Савка

**Мы предлагаем вашему вниманию серию игр и дидактических упражнений
для развития памяти и мышления
детей младшего и среднего дошкольного возраста**

"Корзина"

Взрослый показывает ребенку корзину (можно коробку, мешочек, сумочку и др.) и предлагает рассмотреть и назвать все предметы, которые там находятся. Предметы достают по одному и обязательно называют их. Количество предметов должно быть не менее 3-х и не более 10. После того, как все предметы были выложены, взрослый предлагает их запомнить и снова сложить в корзину. После этого ребенку предлагается вспомнить как можно больше предметов.

"Строители"

Для игры понадобятся кубики, кирпичики, детали конструктора или любые другие предметы разного цвета, но одинакового размера и формы, из которых можно было бы построить башню. Количество деталей в постройке увеличивается с возрастом от 3-х до 5-7 штук.



Взрослый предлагает играть в стройку и выстроить башню. Он показывает, как надо это сделать. Когда башня готова, взрослый предлагает запомнить, в какой последовательности клались детали снизу вверх (например: синий, желтый, синий, красный). После башня разбирается, и ребенок должен по памяти выстроить новую башню.

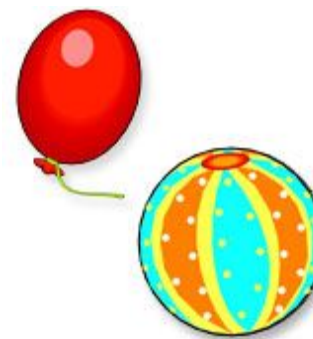
"Забавные зверюшки"

Взрослый предлагает поиграть в разных зверей, хорошо знакомых ребенку (зайчика, кошечку, мишку и т.д.). При этом ребенку показываются от 3 до 5-ти движений, изображающих поведение этих животных (умывается, прыгает, прячется, сердится и прочее). После того, как ребенок запомнил все движения, взрослый только называет их, а ребенок вспоминает и самостоятельно показывает. Например: зайчик прячется, а теперь он прыгает, а теперь нашел и грызет морковку. Усложнением в этой игре будет увеличение движений показанных вновь и изображение в одной игре сразу нескольких

животных.

"Найди похожий предмет"

Взрослый подбирает два, схожих по одному признаку, предмета (например: мяч и воздушный шар). Один из них (шар) он располагает в комнате так, чтобы он легко попадал в поле зрения ребенка. Второй предмет (мяч) держит в руках. Перед тем, как предложить ребенку поиск, взрослый спрашивает, как называется предмет у него в руках, и просит назвать его признаки (круглый, большой). Далее взрослый сообщает, что у этого предмета есть "брат", он находится здесь и они похожи, и предлагает найти похожий предмет. Задание считается выполненным только, если ребенок нашел предмет и объяснил сходство.



"Как достать конфету"

Игра предлагается ребенку не как издевка над его беспомощностью, а как испытание его находчивости и ловкости!

Для игры необходимо расположить конфету или другое лакомство так, чтобы ребенок хорошо видел ее, но в силу своего роста не мог ее достать. Взрослый предлагает попробовать достать конфету, используя различные подручные предметы из окружающей обстановки и выражает свою готовность помогать ребенку физическими действиями (поднести, пододвинуть и т.д.), но не называть прямого способа решения задачи. Хорошим результатом будет, как можно большее число предложенных ребенком вариантов.

"Одень куклу правильно"

Для игры нужен готовый или самостоятельно сделанный из бумаги комплект сезонной одежды и шаблон детской фигурки. Взрослый сообщает, что сегодня будет очень жарко, и куклу надо одеть на прогулку. При этом он подбирает для куклы контрастно не верный набор верхней одежды (шубу, шапку, варежки и т.д.). После этого он спрашивает все ли правильно и просит ребенка исправить ошибку и объяснить свое решение.



Игру можно усложнить с помощью дополнительных атрибутов (зонта, игрушек, лыж, книжки и прочее) и уточнения некоторых деталей в прогулке и погоде. Например, наша кукла собирается на детскую площадку, а за окном тучи.

Надеемся, что представленный дидактический материал будет полезен и детям и взрослым. Желаем успеха в творчестве при создании собственных игр и упражнений с учетом известных уже Вам возрастных особенностей.

**100 идей и 100 затей
для заботливых мам и умных детей**

Педагог-психолог Аурика Савка

**Мы предлагаем вашему вниманию серию игр и дидактических упражнений
для развития памяти и мышления
детей старшего дошкольного возраста**

"Магазин"

На столе раскладываются 5-7 предметов, как на прилавке. Ребенок - покупатель. Взрослый - продавец, он сообщает, что в этом магазине такие правила: покупатель может забрать только тот товар, цену которого он хорошо запомнит и правильно назовет. Далее продавец последовательно называет каждый предмет и его цену (например: мишка стоит 5 рублей, карандаш - 1 рубль, книжка - 7 рублей....). После того как весь товар назван, продавец спрашивает, что будет брать покупатель. Ребенок называет предмет и его цену и получает товар. Выигрывает тот, у кого больше покупок. Игру можно усложнять большим количеством предметов и называнием цены не в прямом порядке, как стоят предметы, а в случайном.

"Следопыт"



Взрослый сообщает, что по следам можно многое узнать. Далее он показывает ребенку по очереди изображение каких-либо следов. При этом, он называет, кому они принадлежат (например: курице, медведю, человеку, лошади и т. д. Потом ребенку предлагается запомнить как можно лучше все следы и зарисовать их самостоятельно точно также в таком же порядке. Игру можно усложнить размышлением о том, как эти следы связаны или о каких событиях можно догадаться по этим следам.

"Кладоискатель"

Взрослый вручает ребенку карту для поиска клада. Она представляет собой план помещения с условными обозначениями пунктов и направлений движения. Вместе с ребенком обсуждается, какие символы на карте, что обозначают. После того, как взрослый убедился, что ребенок хорошо представляет себе ход поиска, он предлагает "кладоискателю" хорошенько запомнить карту и уничтожить, а клад искать по памяти.

"Фантазер"



Ребенку предлагают представить себе самые невероятные ситуации и порассуждать на заданную тему. Например: Что произошло бы. Если бы ты стал великаном трехметрового роста. Для стимуляции хода детских рассуждений взрослый задает вопросы, касающиеся образа жизни, привычек, отношений с окружающим миром, приятных и неприятных моментах такого положения.



Ребенку предлагают представить себе самые невероятные ситуации и порассуждать на заданную тему. Например: Что произошло бы. Если бы ты стал великаном трехметрового роста. Для стимуляции хода детских рассуждений взрослый задает вопросы, касающиеся образа жизни, привычек, отношений с окружающим миром, приятных и неприятных моментах такого положения.

"Логические цепочки"

Взрослый называет ребенку любой предмет и просит назвать (присоединить) любое другое слово, но так, чтобы между словом взрослого и словом ребенка была какая-нибудь связь. Вариант принимается, если игрок смог дать правильное объяснение связи между словами. Связь может быть установлена по любому признаку сходства или различия. Например: зима- лето, или Новый год, или мороз, или шуба и т. д.

"Незаконченный рассказ"

Взрослый начинает рассказывать историю, обрывая рассказ в центре событий, и предлагает ребенку придумать продолжение и концовку.

«Юра и Коля шли неподалеку от берега реки.

- Интересно, сказал Коля, - как это совершаются подвиги? Я все время мечтаю о подвиге!

- А я об этом не думаю, - ответил Юра и вдруг остановился. С реки донеслись...»

"Причины и следствия"

Попросите ребенка найти общую причину двух разных событий. Например: утром отключили воду - папа опоздал на работу, котенок пил молоко - мальчик не выучил уроки, на дороге много аварий - человек упал.

Надеемся, что представленный дидактический материал будет полезен и детям и взрослым. Желаем успеха в творчестве при создании собственных игр и упражнений с учетом известных уже Вам возрастных особенностей.

Виртуальные помощники, или как использовать компьютерную игру для обучения и развития ребенка

Педагог-психолог Аурика Савка

Можно и нужно ли в наше время обходиться без помощи компьютера, в чем польза и вред компьютерных игр, каковы возрастные ограничения и многое другое - вот перечень волнующих вопросов, которые очень часто задают родители. Постараемся ответить на них и дать некоторые рекомендации в отношении обучающих и развивающих игр.

Итак, компьютерная игра уже прочно вошла в жизнь современного ребенка, и обсуждать имеет ли она право быть средством его воспитания и развития не имеет смысла. Вопрос заключается в том, как это средство сделать конструктивным и созидательным. Для этого необходимо соблюдать ряд требований:

1. Предлагайте ребенку только качественную продукцию соответствующую его возрастным и индивидуальным возможностям.

Прежде, чем предложить ребенку поиграть в новую игру, просмотрите сами все задания, оцените их с точки зрения интересов, навыков, знаний своего сына или дочери.

2. Для обеспечения контроля и личностного общения участвуйте в игре вместе с ребенком.

Чтобы игра имела действительно обучающее действие необходимо участие взрослого, который поясняет, комментирует ребенку задания, поддерживает его мотивацию. Кроме того, как в любой игре у ребенка обязательно должен быть партнер, товарищ и не только виртуальный, а реальный близкий человек.

Кроме того, только присутствуя при игре, Вы можете реально оценить, насколько ребенок перевозбуждается и устает во время игры.

3. Соблюдайте возрастные и психолого-педагогические ограничения в использовании компьютерных игр.

Нежелательно использовать компьютерные игры раньше 5-6 летнего возраста.

Нежелательно использовать игры-"бродилки" с однообразной игровой задачей, без активизации интеллектуальных и творческих способностей ребенка.

Категорически нежелательно допускать неограниченной по времени самостоятельной игры. Ребенок может играть не более 15-20 минут 2-3 раза в неделю.

Вооружившись необходимыми требованиями, Вы идете в магазин, чтобы выбрать своему чаду компьютерный подарок. Как не растеряться в море предлагаемой продукции и выбрать то, что будет приятным и полезным сюрпризом? Предлагаем краткую характеристику нескольких развивающих программ для дошкольников, выпущенных компанией "Новый диск". Продукция этой компании отличается гарантированным качеством и четким соблюдением возрастных психологических требований в обучении детей дошкольного возраста.

Серии "Искатель" и "Маленький искатель"



направлены на развитие мышления детей от 5 до 10 лет, и будут интересны и увлекательны даже для взрослых.

Все задания даются в форме рифмованных загадок-картинок или веселых головоломок, затейливых заданий. В играх этой серии ребенок открывает для себя новое, учится смотреть на мир внимательнее, при этом развивается зрительная память и наблюдательность. Ряд заданий специально направлены на развитие ассоциативного, логического и образного мышления.

Преимущество игр серии "Искатель" заключается в этапности обучения, поскольку все программы разбиты четко по возрастам с постепенным усложнением заданий.

Серия "Несерьезные уроки"

представлена несколькими различными программами, направленными на развитие мышления и памяти, а также навыков счета и чтения.

Для дошкольников больше подойдет программа "Несерьезные уроки. Учимся мыслить логически" и "Несерьезные уроки. Учимся анализировать". В них в красочной анимационной форме представлены 7 игр различного уровня сложности, в том числе пазлы, головоломки, магические карты. Игры помогут ребенку развить навыки мышления: запоминать и анализировать информацию, обобщать и классифицировать.



"Как решить проблему"

игра для старших дошкольников, которые ценят самостоятельность и оригинальность в решении любой задачи.

Эта программа учит детей изобретать и

творчески подходить к решению задач, избегая стереотипов. Развивает творческое и логическое мышление.

"Тим и Тома в гостях у индейцев"

игра для старших дошкольников и младших школьников, направленная на развитие памяти и внимания.

Оказавшись в индейском племени вместе с забавными героями, дети выполняют задания на развитие зрительной, слуховой, кратковременной, оперативной памяти, а также учатся сосредотачиваться и следить одновременно за несколькими объектами. Эта игра поможет подготовиться к школе.



В заключение, уважаемые взрослые, хочется еще раз Вам напомнить **главное** - какие бы игры Вы не выбирали для ваших детей, **не заменяете ими общения с ребенком и традиционной игры** (ролевой, подвижной, дидактической), о которой уже столько было сказано. Помните, что дошкольный возраст - это только начало знакомства ребенка с компьютером, и он не должен вытеснять исследования и познания реального мира.

"Мишуткины угощения"

Игра для развития зрительного восприятия, пространственной ориентировки, мышления, памяти и речи

Педагог-психолог Аурика Савка



1 уровень

Для детей 4-5 лет

Описание игры

Ребенку на 1 минуту предъявляется изображение игрового поля из девяти квадратов. В углу игрового поля медвежонок, а в одном из квадратов какой-то продукт.

Задание 1

Знакомься, это Мишутка, ему очень хочется попробовать варенье. Помоги ему! Посмотри внимательно и запомни, где находится Мишутка, а где варенье, после того как картинка исчезнет, ответь, сколько квадратов, и в каком направлении надо пройти Мишутке, чтобы добраться до банки с вареньем.

Затем посмотри на картинку и проверь себя.

Задание 2

Попробуй еще раз! Посмотри внимательно и запомни, где находится Мишутка, а где пирожок, после того как картинка исчезнет, ответь, сколько квадратов, и в каком направлении надо пройти Мишутке, чтобы добраться до пирожка.

Посмотри на картинку опять и проверь себя.

Задание 3

А теперь ему захотелось яблочка! Посмотри внимательно, запомни, где находится Мишутка, а где яблоко, после того как картинка исчезнет, ответь, сколько квадратов, и в каком направлении надо пройти Мишутке, чтобы добраться до яблока.

Посмотри на картинку еще раз и проверь себя.

Задание 4

Правда, интересно? А сейчас помоги Мишутке добраться до каши! Посмотри внимательно, запомни, где находится Мишутка, а где тарелка с кашей, после того как картинка исчезнет, ответь, сколько квадратов, и в каком направлении надо пройти Мишутке, чтобы добраться до тарелки с кашей.

Снова посмотри на картинку и проверь себя.

Скачать игру «Мишуткины угощения» для детей 4-5 лет



2 уровень

Для детей 5-7 лет

Описание игры

Ребенку на 1 минуту предъявляется изображение игрового поля из шестнадцати квадратов. Муха и продукты могут располагаться на поле в любом порядке.

Задание 1

Знакомься это Мишутка, ему очень хочется попробовать чай и этот аппетитный кусочек пирога. Помоги ему! Посмотри внимательно и запомни, где находится Мишутка, а где пирог и чашка чая, после того как картинка исчезнет, ответь, сколько квадратов, и в каком направлении надо пройти Мишутке, чтобы добраться до этих продуктов.

Затем посмотри на картинку опять и проверь себя.

Задание 2

Хорошо, попробуй еще раз! Посмотри внимательно и запомни, где находится Мишутка, а где пирожок и стакан молока. После того как картинка исчезнет, ответь, сколько квадратов, и в каком направлении надо пройти Мишутке, чтобы добраться до них.

Теперь посмотри на картинку опять и проверь себя.

Задание 3

А теперь Мишутке очень хочется попробовать каши и сладких фруктов! Посмотри

внимательно, запомни, где находится Мишутка, а где каша и ваза с фруктами, после того как картинка исчезнет, ответь, сколько квадратов, и в каком направлении надо пройти Мишутке, чтобы добраться до банки с вареньем.

Посмотри на картинку еще раз и проверь себя.

Задание 4

Правда, интересно? А сейчас помоги Мишутке добраться до меда и арбуза! Посмотри внимательно, запомни, где находится Мишутка, а где мед и арбуз, после того как картинка исчезнет, ответь, сколько квадратов, и в каком направлении надо пройти Мишутке, чтобы до них добраться...

Посмотри на картинку опять и проверь себя.