**Ознакомление с пространственными отношениями.**

**Тема: «Моя комната».**

 ***Уважаемые родители!*** *Предлагаем Вам с детьми научиться соотносить план комнаты с реальной комнатой, в целях ориентировки в пространстве, а также закрепить понятия «направо», «налево». Для этого вам понадобятся большой лист бумаги, фломастер, 4 стрелки указывающие направление движения.*

*Взрослый приглашает ребенка за стол, на котором лежит лист бумаги. С помощью ребенка родитель рисует план комнаты, обозначая самые главные ориентиры*- *дверь, окна, игровой уголок и т.д. объясняет то, что изображено на листе. Когда план готов, взрослый говорит ребенку:*

- Сегодня мы поиграем в поезд. Ты будешь вагончиком, а я - паровозом.

Поезд будет ездить туда, куда показывает стрелка.

*Прочерчиваю на плане путь поезда.*



*Ребенок встает за взрослым. Родитель объясняет:*

- Стрелка показывает, что ехать надо прямо. Поехали. *Взрослый ведет поезд в одном направлении. Доезжаем до стрелки, указывающей поворот движения.*

- Стрелка показывает, что надо поворачивать сюда. Скажи, направо или налево нужно повернуть?

*Взрослый проводит рукой вдоль стрелки, продлевая её направление. Поезд поворачивает и идёт до следующего указателя. Около указателя остановка. Затем взрослый говорит ребенку.*

- Сейчас паровозиком будешь ты, а я буду вагончиком. Куда стрелка указывает, туда и надо ехать.

**Игровая ситуация «Кукла Маша купила мебель»**

Далее взрослый подбирает эмоционально значимые, проблемно интересные ситуации, в которых умение пользоваться планом необходимо ребенку для какого-то увлекательного игрового действия. Например, в игре “Кукла Маша купила мебель” взрослый рассказывает о том, как Маша купила мебель и расставила ее в своей комнате (рассказ сопровождается показом): “Посередине она поставила стол, рядом с ним стул, у стены под окном - диван”. Такая завязка занятия сразу обеспечивает живой интерес ребенка и тесный контакт с ними взрослого.

 Далее идет рассказ о том, как медвежонок Мишка пришел к Маше в гости, увидел, как удобно Маша расставила мебель, и тоже захотел поставить в своей комнате стол, стул, диван на тех же местах.

 Взрослый берет лист бумаги (“это как - будто Мишина комната”), разъясняет, где расположена дверь, а где окна (они изображены на листе). Затем говорит, что вместо стула, стола и дивана у ребенка будут похожие на них фигуры: круг, квадрат, прямоугольник (“это как - будто мебель”), предлагает подумать и показать, какая фигура будет вместо стола, какая - вместо стула, какая - вместо дивана. Далее ребенок поочередно размещает свои фигуры (заместители реальных предметов) в соответствующих местах листа бумаги.

 В этой игре при помощи наглядных моделей обозначаются пространственныеотношения между предметами. Составление плана имеет важнейшее значение для понимания ребенка посреднической функции модели, показывающей связь между реальными объектами.

**Играйте с ребенком с удовольствием!**