Игры

на развитие

 пространственного

ориентирования

***«Играем дома»***

***ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ***

В возрасте пяти-шести лет ребенок продолжает учиться определять местонахождение одних предметов относительно других.

Закрепить знания можно с помощью следующих игр:

***«Робот»***
Предложите ребёнку поиграть в робота. Вы будите давать малышу команды, а он исполнять. Например, иди вперед, поверни направо, подними левую руку, повернись налево. Потом можно поменяться ролями.

***«Свет мой, зеркальце…»***
С этой проблемой сталкиваются практически все родители. Даже если ребёнок прекрасно знает, где у него право, а где лево, он обязательно будет путаться с зеркальным отражением. Можно очень долго втолковывать ему, что есть что, но, как известно, лучше один раз увидеть…

Сообщите ребёнку, что сейчас покажете ему фокус. Посадите куклу или мишку спиной к ребенку и спросите, где у игрушки правая лапа. После ответа малыша завяжите на эту лапу и на правую руку ребенка ленточки. Теперь разверните игрушку «лицом» к ребенку. Что же выходит? Ленточки оказались с разных сторон! Опять поверните игрушку спиной. Ленточки совпали. Пусть малыш сам покрутит игрушку несколько раз, чтобы разобраться в этом фокусе. Можно завязать ленточки на лапки нескольким игрушкам и поэкспериментировать с ними. Можно надеть браслет на ручку ребенка и поиграть с отражением в зеркале. Важно, чтобы малыш понял, что правая рука так и осталась правой. А путаница произошла из-за того, что предмет изменил свое положение в пространстве.

Возможно, ребёнок не сразу осознает, что расположение предмета относительно и зависит от того, каким образом расположены мы сами по отношению к этому предмету. Но постепенно он осилит и это. И здесь тоже на помощь придут игры.

***«Зеркало»***
Поставьте два стула друг напротив друга. На один стул сядьте сами на второй посадите малыша. Объясните ребёнку, что то, что вы будите делать правой или левой рукой, малыш должен будет повторять за Вами той же рукой. Прикоснитесь рукой по очереди к правому, а затем к левому плечу, правой рукой к левому уху, левой рукой к правому колену, правой рукой к правому уху и т.д. Попросите ребёнка повторить то же самое действие.

***«Весёлые картинки»***
Мама может нарисовать картинку-загадку для ребёнка. Изобразите на ней (можно схематически) пару десятков зайчиков (или человечков). Пусть они стоят и передом, и задом, и боком. Часть фигурок будет держать флажки в правых лапках, часть — в левых. Пусть ребёнок обведет, например, синим карандашом тех, у кого флажок в правой лапе, а зеленым — у кого в левой.

***«Скажи, где находится»***
Ребёнку нужно называть пространственное расположение предмета относительно того, кто бросает мяч и называет предмет (в данном случае, мамы). Время от времени меняйтесь с малышом ролями. Попробуйте допустить ошибку. Заметит ли ее ребенок?

Станьте вместе с ребенком посреди комнаты и попросите, чтобы он расположился так, чтобы вы очутились слева от него, затем справа, спереди, сзади. Предложите ребёнку ответить на такие вопросы: «Что нужно сделать, чтобы «право» и «лево» поменялись местами? А чтобы поменялись местами «спереди» и «сзади»?

Можно ли «справа» изменить на «спереди»? Что произойдет, если сделать полный оборот?» В первом и втором случае нужно повернуться на пол-оборота, в третьем случае — на четверть. А вот если сделать полный оборот, ничего не произойдет. Не спешите подсказывать малышу. Пусть он сам повертится на месте и поймет что к чему.

***«Где звенит?»***
Ребенок сидит на стуле, глаза открыты либо закрыты. Взрослый звенит в колокольчик (или другой звучащий предмет), держа его перед ребенком, за ним, над и под стулом, справа и слева. Нужно правильно сказать, где звенит (справа, слева, наверху, внизу, впереди, сзади).

***«Угадай, кого загадали»***
Для игры необходимы 3 игрушки крупного размера. Например: кукла, медведь и заяц.
Ребенок садится в центре, игрушки размещаются вокруг. Родитель загадывает одну игрушку, ребенку предлагает угадать какую. Адрес загаданной игрушки, например, такой: она сидит справа от тебя (или перед тобой, или за тобой). Он должен назвать игрушку, находящуюся в указанном месте. Затем предложите поменяться местами. Теперь загадывать адрес игрушки будет ребенок.



С детьми можно сделать простую аппликацию, которая научит ориентироваться не только в комнате, но и на листе бумаги. Например, сделать платочек или салфетку для куклы или другой игрушки.

***«Сделай узор на платочке»***

Вам понадобится набор вырезанных из цветной бумаги геометрических фигур: например, четыре красных треугольника и красные круги. Или другой набор: один зеленый круг, четыре зеленых треугольника и один зеленый прямоугольник.

Покажите малышу образец платочка с аппликацией, который Вы сделали. Пусть любимая игрушка ребенка попросит малыша помочь ей и подарить точно такой же платочек.

Рассмотрите внимательно образец вместе с малышом: обведите пальчиком малыша фигурку на образце: круглая они или есть уголочки? Если есть уголочки, то сколько их — три уголочка или четыре уголочка? Как она называется? Назовите формы – это круг, а это квадрат. Опишите словами, как расположены фигуры. например: «Смотри, в серединке круг, а в уголках – квадраты. Так мы и сделаем! Разложи фигурки на своем платочке»

Самые простые орнаменты состоят из 2 фигур (например, на одном коврике, салфеточке или платочке приклеены круг и квадраты). Более сложные – из трех разных геометрических фигур. Сначала малыш выкладывает фигуры на своем платочке, и только потом приклеивает.

Когда платочек готов, подарите его торжественно игрушке, пусть она скажет малышу «Спасибо», порадуется вместе с ним.

Внимание! Это важно! Никогда малыш не должен видеть, что его рисунок или аппликация после игры выбрасывается! Если он делает свою салфеточку для куклы, то кукла должна сама взять у него аппликацию, положить ее  на свой игрушечный столик  как салфеточку, поставить игрушечную посуду, восхититься, какой же красивый стол стал с этой салфеточкой. Сказать, что пригласит гостей и покажет им новую салфеточку. Поблагодарить малыша. Только тогда Вашему ребенку будет и в дальнейшем интересно заниматься с Вами.

***«Знакомимся с мозаикой»***

В самых простых играх с мозаикой мы тоже можем начать знакомить ребенка с пространством и учить ориентироваться в нем.

**Игра 1**. Покажите малышу детали мозаики (подойдет магнитная мозаика с геометрическими разноцветными формами или любая другая мозаика для малышей). Покажите ребенку синие детали – пусть это будет дождик. Дождик кап-кап-кап-кап – капает по крыше, по окошку, по деревьям. Пусть ребенок сделает дождик на игровом поле из синих деталек и научится заполнять деталями равномерно всё игровое поле мозаики. Вот какой дождик у нас пошел! Важно, чтобы малыш располагал детали по всему игровому полю, а не ставил кучкой где-то в центре или сбоку.

В следующий раз попробуйте разложить другие детали, придумав, что же это будет. Белые детали могут быть летающими снежинками. А желтые – осенними листочками. Красные – конфетами на столе, а крупные детали – воздушными шариками, которые летят в небо. Много мелких разноцветных деталей может быть салютом в небе.

Ребенку не так просто класть детали на мозаику – покажите ему, как сначала взять деталь двумя-тремя пальчиками и как потом прижать ладошкой к магнитному полю, чтобы фигурка «прилипла».

**Игра 2.** В следующих играх познакомьте малыша с понятиями «вверху» и «внизу». Сделайте вместе с ребенком из всех синих деталей «речку» внизу игрового поля. Для этого  выложите широкую полосу из деталей синего цвета. Проведите по ней пальчиком ребенка – «течет речка», речка длинная — длинная. Можете сделать рядом из отдельных зеленых деталей «травку» — так же, как мы делали дождик.

А потом сделайте солнышко вверху игрового поля, собрав желтые детали в круг. Дополнительно можно собрать рядом с солнышком облачка из белых деталей.

Что вверху? Солнышко. А что внизу? Речка и травка. Так малыш начинает понимать слова «вверху» и «внизу» применительно к картинке, листу бумаги, игровому полю игры.

**Игра 3.** В следующей игре с мозаикой пусть полетят наши листочки – куда они летят? Вверх или вниз? Давай на них подуем – дует ветер! Куда мой листочек полетел? Вверх. А твой куда полетел? Вниз!

Когда малыш подрастет, наши листочки будут летать еще и вправо или влево. Куда твой листок полетел? Вправо! А мой сейчас полетит влево. Я подую на него. Вот! Уже летит!

В этой очень простой игре малыш начинает ориентироваться на плоскости, понимать, где верх, а где низ, видеть ограничение игрового поля его сторонами (правой и левой).

***Учимся различать «право» и «лево» и не только…***



Примерно на четвертом году жизни малыш уже различает и называет свою правую и левую руку. А в 4-5 лет ребенок учится определять направление по отношению к себе. Ему еще трудно понять, что у человека, который стоит напротив, «лево» находится там, где у него «право». Он может определить направление только «от себя». Поэтому во всех играх с детьми 4-5 лет взрослый стоит так же, как и ребенок (лицом в одну сторону) – показывая и подсказывая на первых порах.

***«Найди игрушку»***

**Вариант 1**. Попросите ребенка выйти за дверь и спрячьте игрушку. Когда он зайдет в комнату, скажите ему путь к игрушке. Примерный путь может быть рассказан так: «Иди прямо к столу, у стола поверни направо (ребенок выполняет). Пройди пять шагов. А теперь один шаг назад, поверни налево (ребенок выполняет). Пройди два шага. Ищи!» В первых играх трехлетнему малышу можно дать одну-две команды, четырехлетнему давайте не больше 2-3 команд. Потом можно увеличить количество команд до 5 и даже более.

Когда ребенок освоит эту игру, то усложните ее. Во втором варианте игры малышу нужно назвать направление, в котором он идет. Вот как это делается.

**Вариант 2.** Вырежете из цветной бумаги или цветного картона стрелки разного цвета и разложите их на полу.  Скажите ребенку: «Иди туда, куда показывает красная стрелка, пройди три шага. Куда же тебе надо идти?» (ребенок называет направление: влево, вправо, прямо или назад). «А дальше иди туда, куда показывает синяя стрелка. Куда она тебя ведет? (ребенок называет – вправо или влево. вперед или назад) Пройди 2 шага». А теперь ищи!

Когда малыш освоится с названием разных направлений, то поменяйтесь ролями с ребенком. Пусть он спрячет игрушку, а Вы ее будете искать. Детям очень трудно дать инструкцию. Поэтому помогайте малышу вопросами: «А дальше мне куда идти – по какой стрелочке? А! По желтой стрелочке, значит, направо. А сколько шагов сделать?» и т.д.

Эту игру можно проводить от имени сказочного героя: например, Карлсон спрятал игрушку, и надо ее найти. Или Старуха Шапокляк спрятала любимую игрушку Чебурашки, и мы ему помогаем разыскать ее. Можно поиграть и по-другому с любым любимым героем ребенка, который будет отдавать команды (например, мальчики любят, чтобы им отдавали команды их любимые герои — воины).

***«Догонялки с кулачками»***

В эту игру можно играть и дома, и в дороге. Посадите малыша к себе на колени или сядьте рядом с ним за стол. Положите кулачки на стол (на ноги, если Вы сидите на диване) и попросите ребенка положить его кулачки.

А теперь поиграем! Спрашиваем малыша, где у него правая рука, а где левая? Если Ваш малыш часто ошибается, то можно положить картинки – подсказки: рядом с правой рукой картинку с ложкой (в правой руке мы держим ложку), а рядом с левой рукой — картинку с хлебом (а в левой руке мы держим в это время хлеб). Если Ваш малыш – левша, то всё будет с точностью до наоборот.

Говорим небольшой стишок и в ритм стихотворения стучим кулачками:

*Кулачками мы играем,*

*Руки быстро поднимаем!*

*Раз, два, три!*

*Левая, беги!*

На слово «беги» малышу нужно быстро убрать левый кулачок со стола, а Вы его пытаетесь запятнать – коснуться левого кулачка на столе.

Слова в стишке меняются и говорится то «левая, беги!», то «правая, беги!». Задача ребенка – убежать от Вас так, чтобы Вы ни разу не успели его задеть.

Если Вы используете картинки- подсказки, то постепенно можно их будет убрать – например, сначала оставить только подсказку для правой руки, а потом и она станет не нужна. Малыш начнет убирать нужный кулачок без подсказок — картинок.



Посадите четыре игрушки в центре комнаты так, чтобы получился «крестик». В центр этого «крестика» встанет в игре ребенок (см. рисунок). Например, ребенок встанет в центр, а впереди у него будет мишка, сзади зайчик, справа машинка, слева поезд (можно использовать любые другие игрушки, которые есть у Вас дома).

Под одну из игрушек (или в одну из игрушек) спрячьте сюрприз. Это может быть красивая картинка или наклейка, записка с загадкой, пожелание или стишок, новая загадка,  интересная веточка, цифра, новая буква, набор бусинок, небольшой рисунок, который Вы нарисовали, интересное задание на  записочке, камушек или ракушка – всё, что угодно.

Пусть малыш встанет в центре комнаты и в центре получившегося «крестика». Вы стоите так же, как и он – т.е. если ребенок смотрит на окно, то и Вы смотрите на окно. Начинаем искать наш сюрприз. Некоторые дети, особенно мальчики, любят искать не сюрприз, а клад. Тогда ищем клад! Говорим путь к нашему кладу или сюрпризу: «Повернись вправо. А теперь повернись два раза влево. Еще раз  повернись два раза влево. А теперь три раза вправо. Ищи!» Дети любят в этой игре поворачиваться прыжками. Пусть прыгают на здоровье!

Если ребенок правильно выполнил команды, то в конце игры он смотрит на игрушку, которая спрятала сюрприз для него. И находит его! Если малыш неправильно выполнил Ваши команды, то он ищет сюрприз под игрушкой и …не находит. Значит, надо попробовать еще раз. Снова встаем лицом к окну и пробуем. И наконец находим! Ура!

Некоторые дети любят складывать полученные в игре сюрпризы в свою шкатулочку или коробочку. Некоторые – дарят мамам или друзьям. Но в любом случае сюрприз всегда приносит радость малышу! Даже если пришлось три раза его искать.

***Народная подвижная игра «Корабль плывет!»*** — учимся отличать «право» и «лево», «вверх» и «вниз», «вперед» и «назад».

В игру можно играть как с одним ребенком, так и с группой. Сначала разучиваются движения игры.

Вот какие движения можно использовать в игре для различения направления право и лево:

«Правая повертушка» – это вращение кистью правой руки (другой вариант — правым предплечьем) как будто «заводим мотор».

«Левая  повертушка» – это вращение кистью левой руки (другой вариант – левым предплечьем) как будто заводим мотор левой рукой.

«Правая потоптушка» – топаем правой ногой.

«Левая потоптушка» – топаем левой ногой.

Можно придумать и свои движения, в которых нужно отличать право и лево (вверх и вниз, вперед – назад или другие направления).

*Как играть в игру?*

Ведущий всматривается вдаль и кричит: «Корабль плывет!»

Дети спрашивают: «Какой корабль?»

Ведущий отвечает: «С правой повертушкой!»

Дети выполняют движение – делают правую  повертушку (вращают правой рукой).

Снова водящий всматривается вдаль и кричит: «Корабль плывет!»

Игроки спрашивают: «Какой корабль?»

Водящий придумывает название корабля. Например, «С левой потоптушкой и с левой повертушкой».  Дети выполняют движения: топают левой ногой и крутят левой рукой. В первых  играх даются простые задания, включающие одно действие, например, « с левой потоптушкой». В дальнейшем можно давать задания с 2-3 действиями: «с правой потоптушкой и двумя вертушками» или «с правой потоптушкой и с левой повертушкой» или «с двумя потоптушками и левой повертушкой».

Задача игроков (ребенка или детей) – не ошибиться. Когда дети освоятся с игрой, можно ее усложнить.

***«Капитан и корабль»***

Выкладываем на пол 10 карандашей (палочек, камешков или любых других предметов, которые будут обозначать шаги). Малыш правильно выполнил задание – идет вперед на один шаг (встает около следующего камешка или карандаша). Неправильно  сделал – остается на месте. Задача – дойти  до Вас как капитана. Как только малыш стал капитаном, Вы меняетесь ролями, и он придумывает, какой корабль плывет. Причем ребенок может придумать и новые движения, которых не было в предыдущей игре.

С группой детей можно провести игру так. Малыши стоят в ряд. Если кто-то ошибается, он делает шаг назад. Если сделал правильно  — то шаг вперед. Задача – быстрее дойти до капитана. Кто дошел до капитана  первым – будет водящим в следующей игре.

***«Что изменилось?»***

Играть в эту игру можно как с игрушками, так и с  несколькими детьми.

**Игра с игрушками.** Посадите на стол или диван 5-7 игрушек. Они должны сидеть спиной к малышу! Это важно! Нужно, чтобы ребенок и игрушки располагались лицом в одну сторону и сидели в рядок.

Потом попросите малыша отвернуться и закрыть глаза. Или можно закрыть игрушки непрозрачным платком. И поменять игрушки местами.

Малыш открывает глаза – и … что же изменилось? А! Кукла сидела справа от меня, а медведь слева. А теперь наоборот стало – теперь кукла сидит слева от меня, а медведь справа».

**Игра с детьми.** Малыши садятся на коврик в ряд. Один малыш – ведущий закрывает глаза. Остальные быстро меняются местами. Дополнительно можно поменяться еще чем – то  или взять в руки предметы. Малыш – ведущий открывает глаза и ищет, что же изменилось: «Ой, у Маши в руках появилась кукла. А у Наташи, наоборот, в руках был мяч. А теперь мяча нет. Петя сидел справа от меня, а теперь сидит слева.

Мальчишки очень любят эту игру как игру в «разведчиков».

В первых играх делайте  только 2 изменения. Потом количество изменений можно постепенно увеличивать.

От подвижных игр можно перейти к более сложным играм с геометрическими фигурами, помогающим научиться ориентироваться  на плоскости (листе бумаги).

***«Выложи узор»***

Попросите малыша догадаться, как узор вышила Красная Шапочка для своей бабушки на ее платочке (можно использовать любых любимых персонажей ребенка).

Возьмите два одинаковых квадратных листа бумаги. Это будет игровое поле для Вас, и для ребенка. И вырежете из цветного картона парные одинаковые фигуры – например, зеленый квадрат, синий квадрат, красный треугольник, желтый треугольник, зеленый круг, синий круг и т.д. Получится два набора одинаковых фигур. Один набор возьмите себе, а другой – ребенку. Мы будем выкладывать на игровом поле разные фигуры.



Перед тем, как играть покажите ребенку, как мы будем выкладывать фигурки на квадрате – платочке. Где верх, где низ, где право, где лево.

Поставьте перед собой большой лист картона или любую другую вещь, которая станет перегородкой. Перегородка нужна, чтобы ребенок не видел Ваш узор. Выложите узор на своем листочке. И после этого попросите малыша внимательно послушать Вас и сделать такой же узор. Примерный узор представлен на картинке: «Вверху – красный треугольник. Внизу – желтый треугольник. Справа – где у тебе правая ручка? – синий круг. Слева – зеленый круг. В середине – синий прямоугольник. Получилось? Давай посмотрим».

Уберите перегородку и сравните два платочка. Исправьте неточности, если они есть.

При более сложной игре ребенку нужно учесть расположение фигур. И тогда мы говорим, например, так: «Вверху – красный треугольник. Он смотрит уголком вверх, а стороной в серединку/в центр».

В дальнейшем, когда малыш освоит игру, можно сделать его водящим.

А можно сделать другой вариант  этой игры – более сложный, когда мы прямо не говорим, что за фигуру надо положить. А малыш сам выбирает ее из набора фигур: «Догадайся, что же вышила Красная Шапочка вверху – это не квадрат, не круг. Что это? Точно, треугольник. Не желтый, не красный, не синий, а какой? Как же ты угадал – зеленый! Значит, что будет вверху платочка? Да, зеленый треугольник!»

Если ребенку трудно сориентироваться, то помогите ему. Нарисуйте на его игровом поле – белом квадрате —  сверху красную линию, а снизу синюю. Справа нарисуйте ложку (правая рука держит ложку), а слева нарисуйте кусочек хлеба (левая рука держит хлеб). И когда диктуете – рассказываете, то помогайте подсказкой: «Вышила Красная Шапочка красный квадрат вверху. Где это? Да, там где красная линия. А справа она вышила зеленый треугольник. Покажи, где зеленый треугольник? Вот он! А где это справа – где ложка нарисована. Вот она! А где у тебя правая ручка? Значит, куда надо положить фигурку? Молодец! Красивый платочек получится!»

В такой игре нужно постоянно менять сюжет – то украшать флажками разной формы и разного цвета силуэт — кораблик (вместо квадрата), то расставлять разноцветные чашки разного размера на стол (право – лево, выше – ниже), то  помогать герою написать зашифрованное письмо (прямоугольник — фон будет обозначать конверт, на котором в определенном порядке выкладываются фигуры), то делать ковер-самолет для Старика Хоттабыча (выкладывать рисунки на прямоугольнике). Сюжет игры может быть любым и из любой любимой сказки малыша!

Для пятилетнего ребенка можно усложнить задание и по-другому – научить правильно называть углы: правый верхний угол, правый нижний угол, левый верхний угол, левый нижний угол. Тогда узор может получиться, например,  таким: «В правом верхнем углу – красный треугольник. И в левом нижнем углу – красный треугольник. В правом нижнем углу – желтый круг. И в левом верхнем углу – желтый круг. А в центре голубой ромб».

***«Найди  такую же картинку»***

Для изготовления игры потребуются наклейки (наборы одинаковых наклеек) и картон. Карточки делаются из картона в виде длинных прямоугольников, на которые наклеены наклейки в разном порядке: например, чайник – платье – мячик – девочка. На другой карточке: платье – уточка – мячик – девочка. На третьей: платье – чайник – мячик – девочка.  На четвертой: мячик — платье — девочка — чайник. И так далее. Делаются два одинаковых набора карточек для игры.

Задача – найти пару одинаковых картинок и объяснить, почему эти картинки — пара (ребенок может объяснить так: «Здесь слева приклеено платье, справа от него чайник, еще правее мячик. А потом девочка. И на этой картинке точно так же»). Дети раньше 3 — 3,5 лет обычно не понимают смысла такой игры , ведь на всех картинках похожие игрушки. Они могут на любые картинки сказать, что они одинаковые. Примерно к 4 годам малыш уже может объяснить, чем отличаются картинки – расположением игрушек на них. К этому возрасту, ребенок может и рассказать словами, в чем он видит отличия.

***«Новоселье»***

Если у Вас есть набор картинок с изображением мебели, то можно поиграть  в эту игру  с картинками. Или можно поиграть с игрушками и кукольной комнатой, сделанной из большой коробки.

Есть три варианта игры:

**Вариант 1**. Более простой.

Рассказываем малышу историю о том, что у куклы (зайчонка, кенгуренка, бегемотика или другой игрушки) – новоселье. И ему нужно помочь расставить мебель. Договариваемся с ребенком, что где будет стоять (рядом с окном, слева от него, справа от него, перед столом, за креслом и т.д.). Рисуем план комнаты. А дальше заполняем ее мебелью по нарисованному плану (для малыша этого возраста достаточно 4-6 предметов, обозначенных на плане плюс обозначения окна и двери). Как только всё будет готово — празднуем новоселье  — приглашаем в гости игрушки, которые поздравят с новосельем, угостятся чаем со сладостями и подарят подарки нашему игрушечному герою..

**Вариант 2.**

Есть уже готовый план комнаты для нашей игрушки. Его нарисовал главный друг нашей игрушки Топтыжка (или кто-то другой из любимых игрушек малыша). И нам надо помочь «прочитать» этот план и расставить все предметы точно по плану комнаты. Если малыш ошибается, то игрушка ему говорит: «Нет, я так не хочу. Посмотри, я хотела здесь большой диван поставить, а не круглый стол. Стол тут неудобно размещать – как из-за него выходить будем?»

**Вариант 3.** **Перестановки.**

Наша игрушка решила сделать перестановку мебели в комнате, потому что купила новое пианино или новый шкаф или новый стол. И надо ей помочь – разместить на плане эти предметы, всё проверить — поместится ли здесь, удобно ли будет, а потом уже расставить мебель в комнате.

Внимание: чтобы понять план, ребенку сначала нужно определить, а где он сам находится в комнате, где окно, где дверь. И уже от этих ориентиров отталкиваться, выполняя задание. Вскоре он сам быстро поймет, как «читать» план, и сразу будет отыскивать на плане нужное место.

Если Вы будете проводить игру с детьми более старшего возраста, то тогда можно усложнить задание – пусть в нашей комнате будет до 10-11 предметов. А кукла может купить не один новый предмет мебели, а сразу два.

***Удачи Вам!***