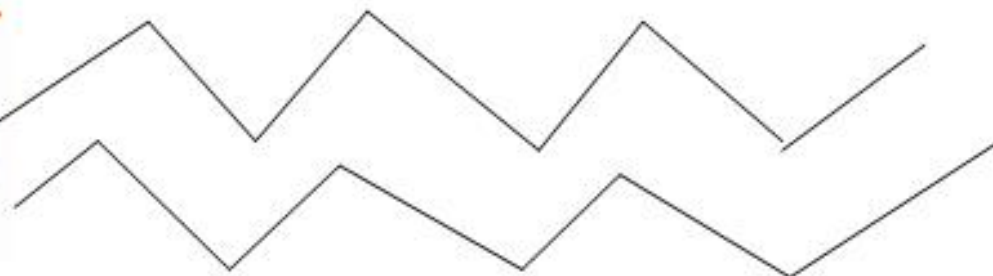
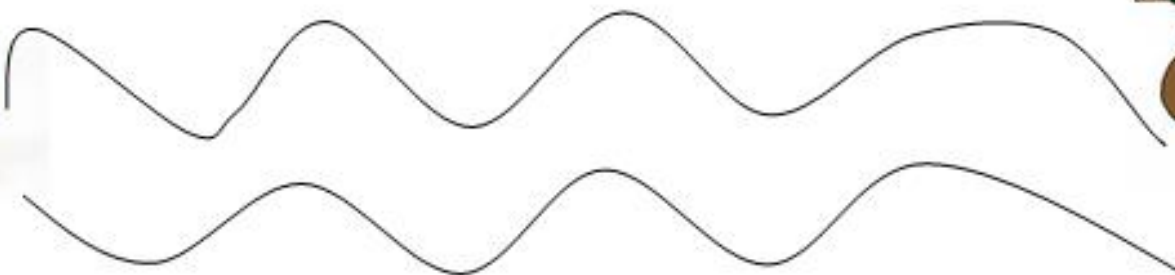


ПРИМЕРНЫЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ГРАФОМОТОРНЫХ НАВЫКОВ.

«Дорожки»

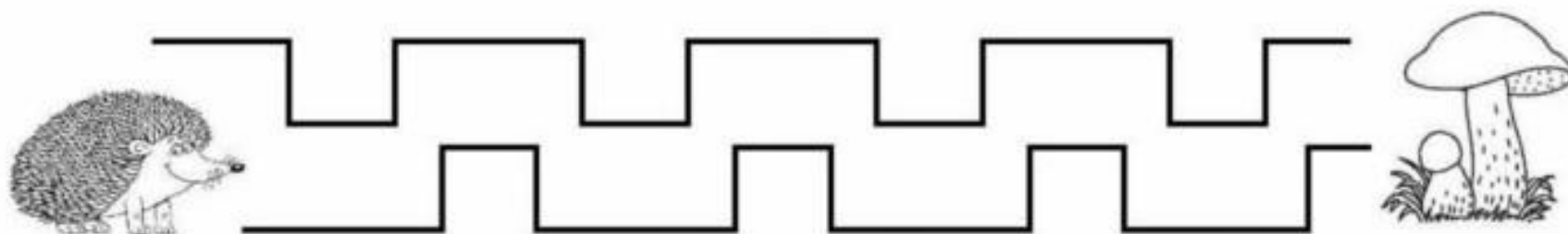


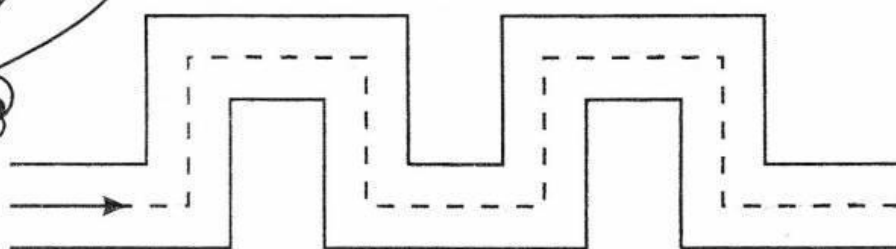
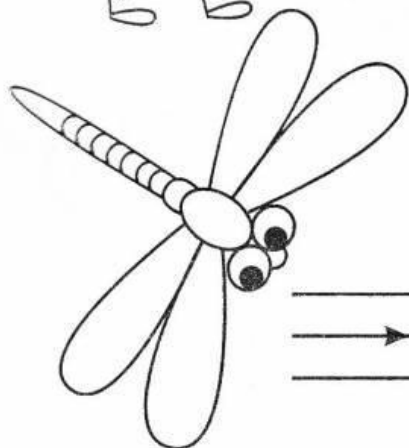
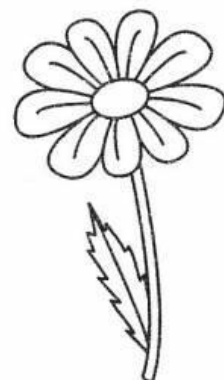
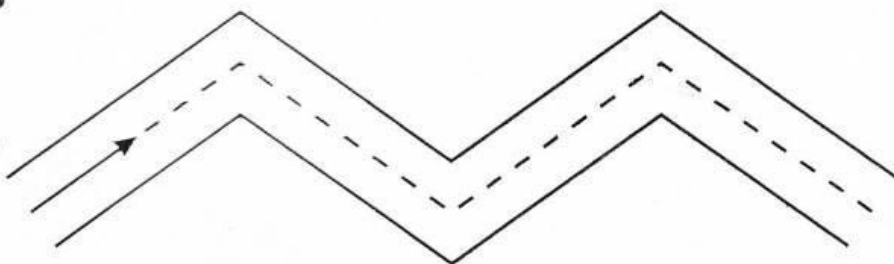
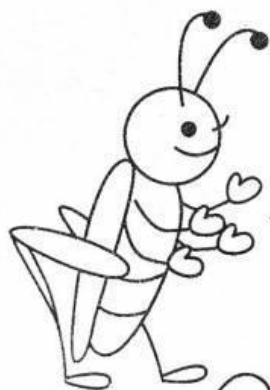
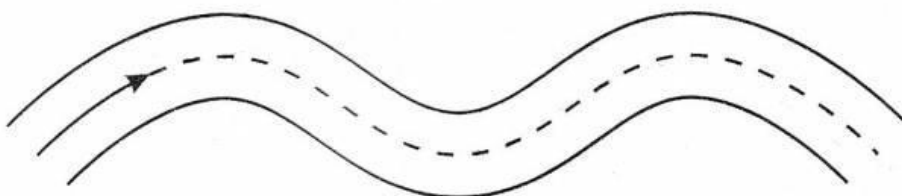
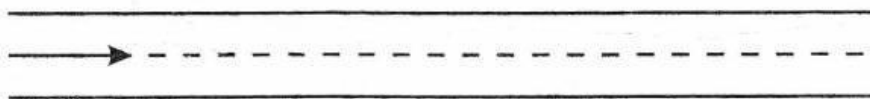
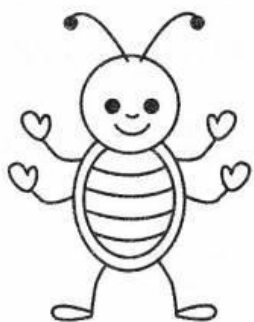


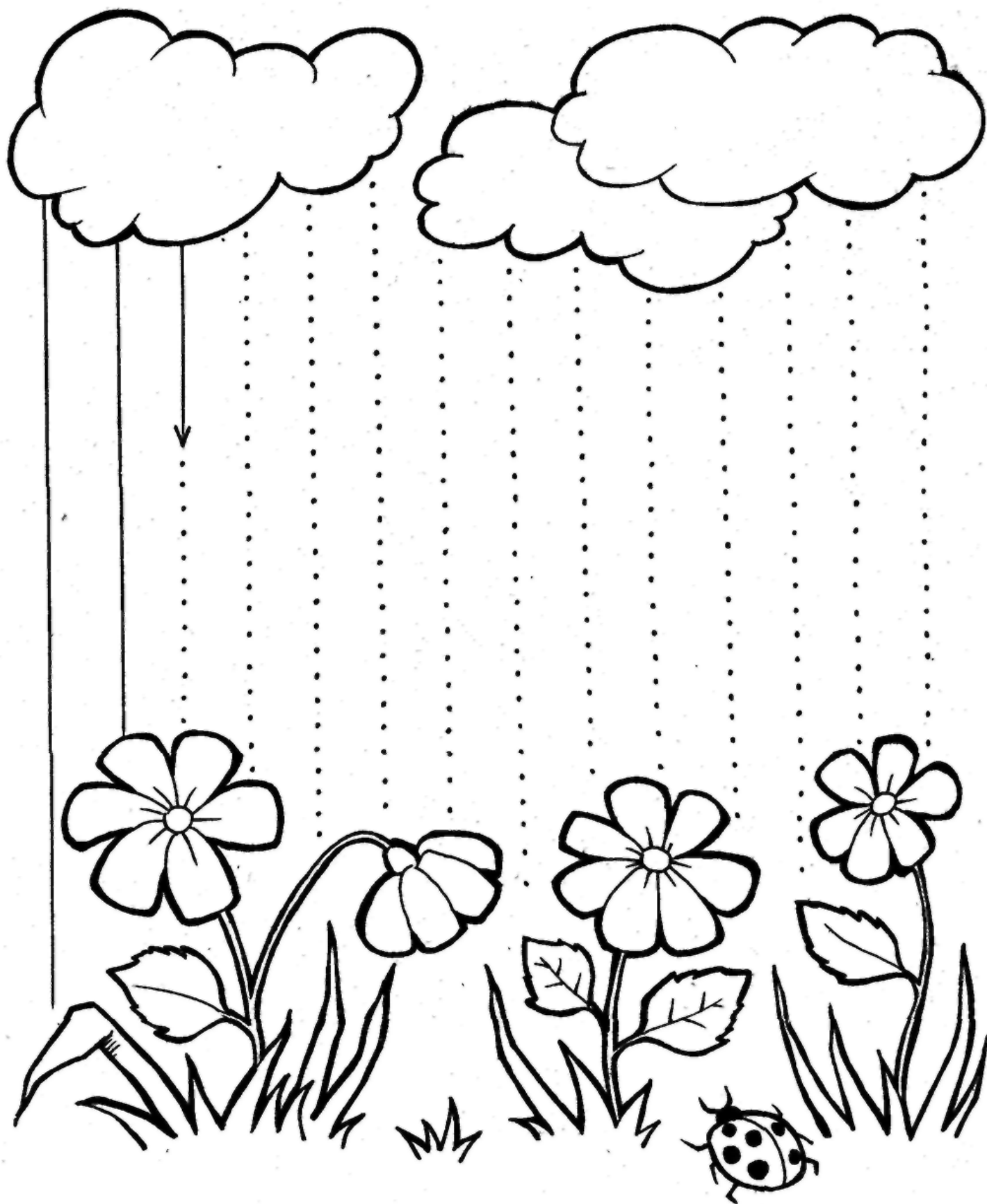
vk.com/smart_children

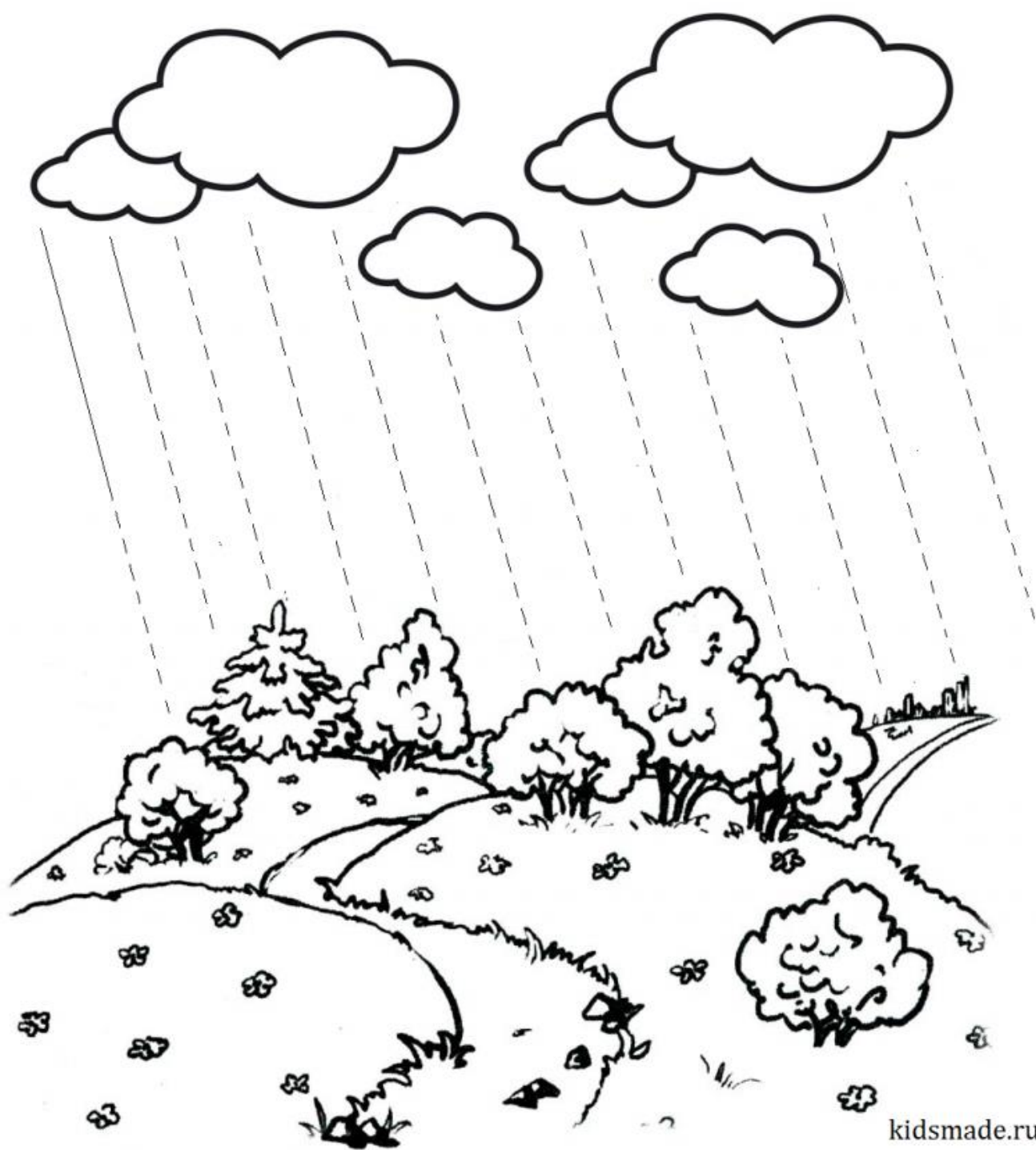
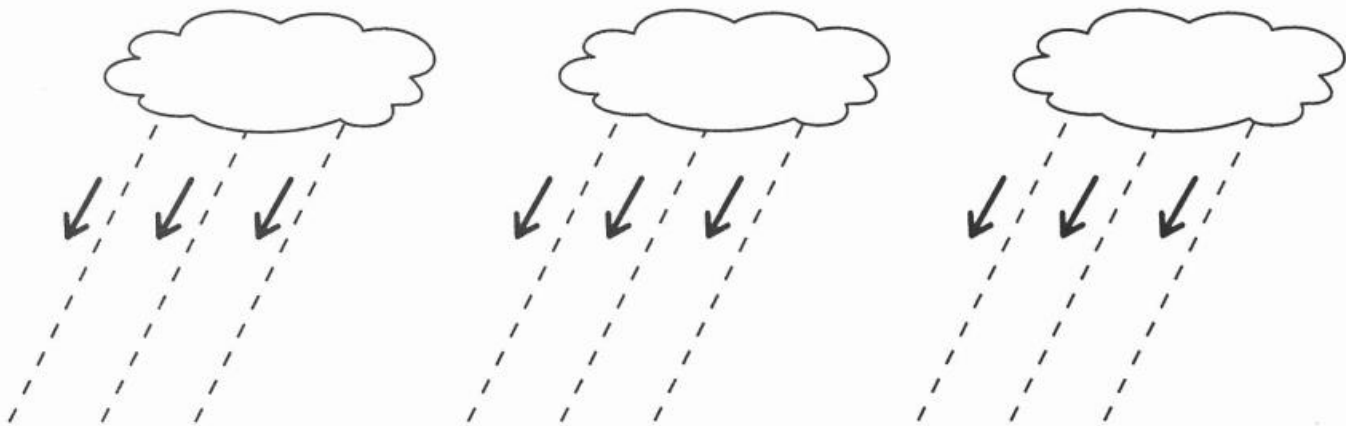


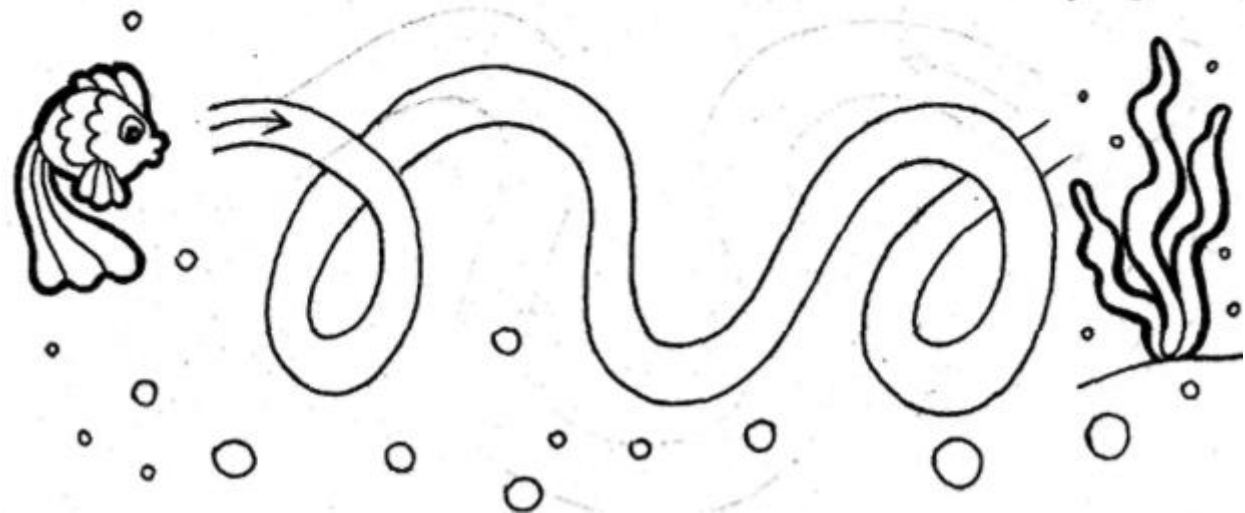
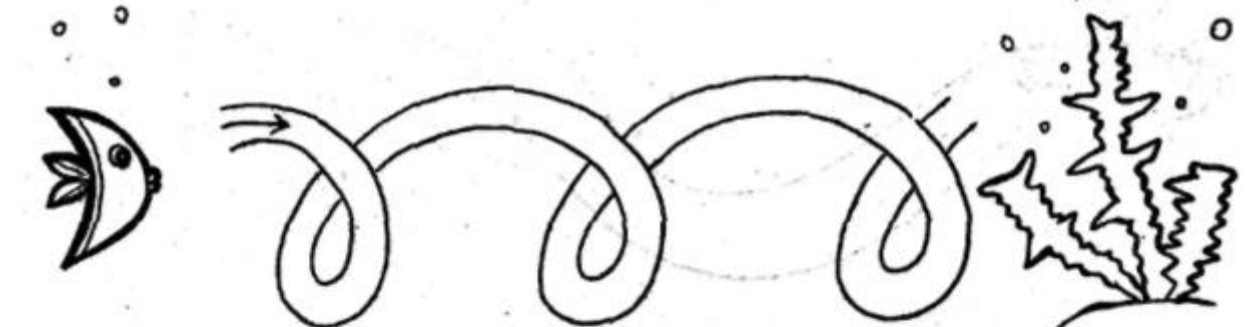
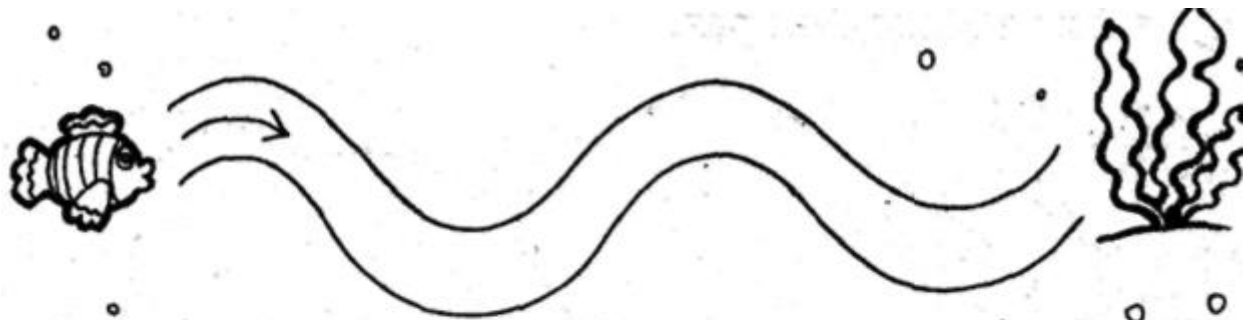
- Проведи дорожки, не касаясь линий.



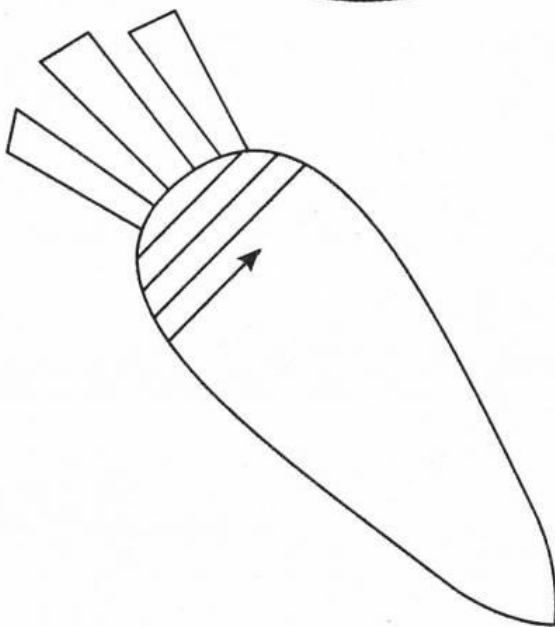
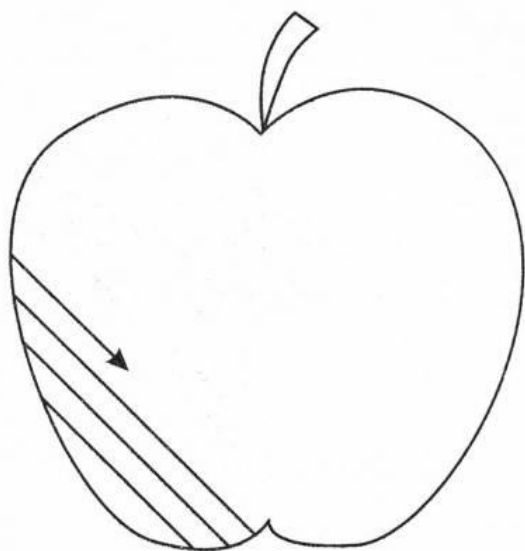
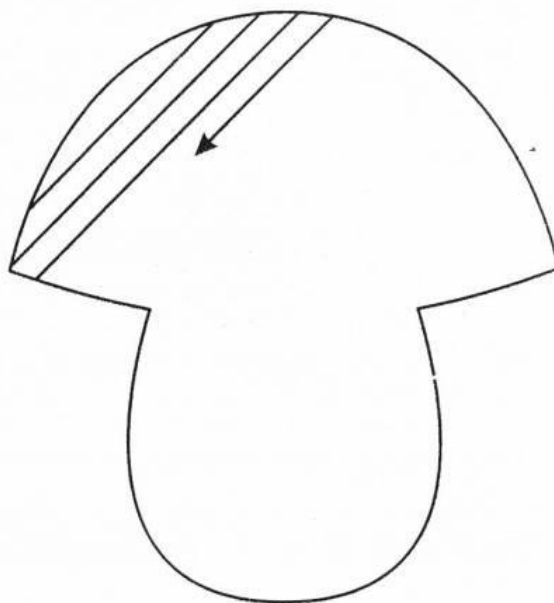
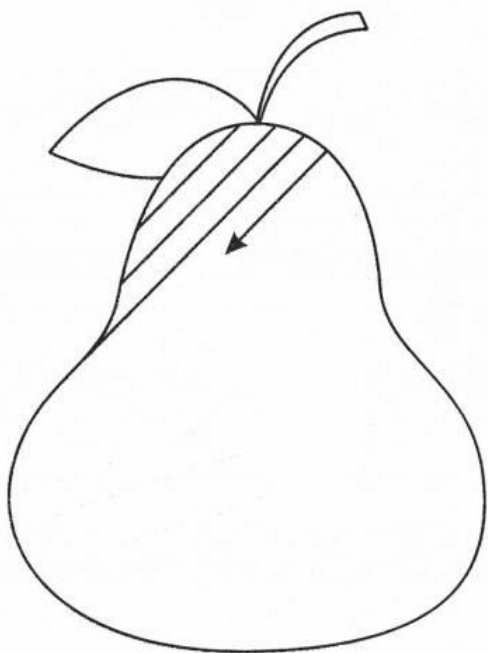






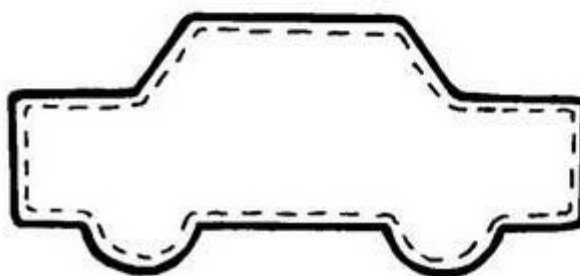
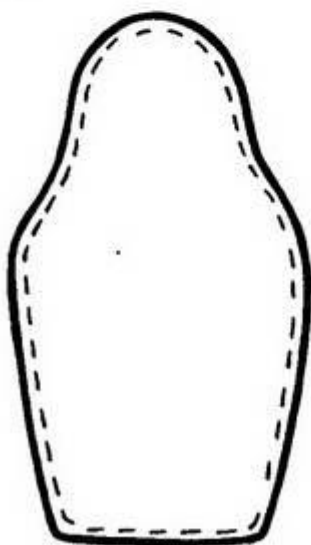
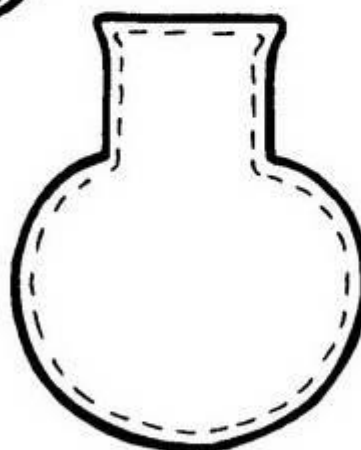
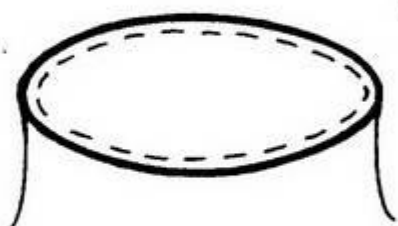
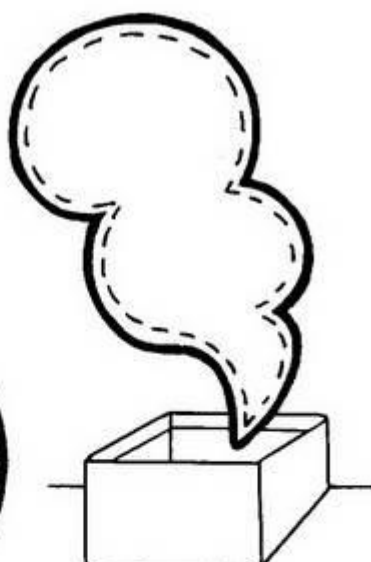
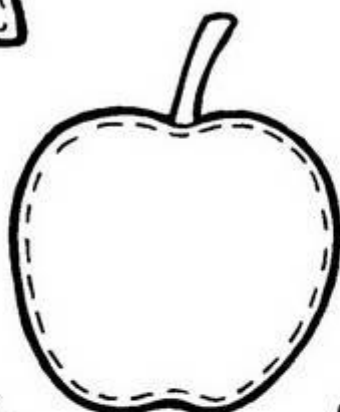
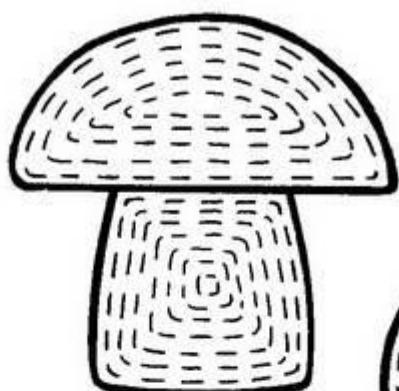


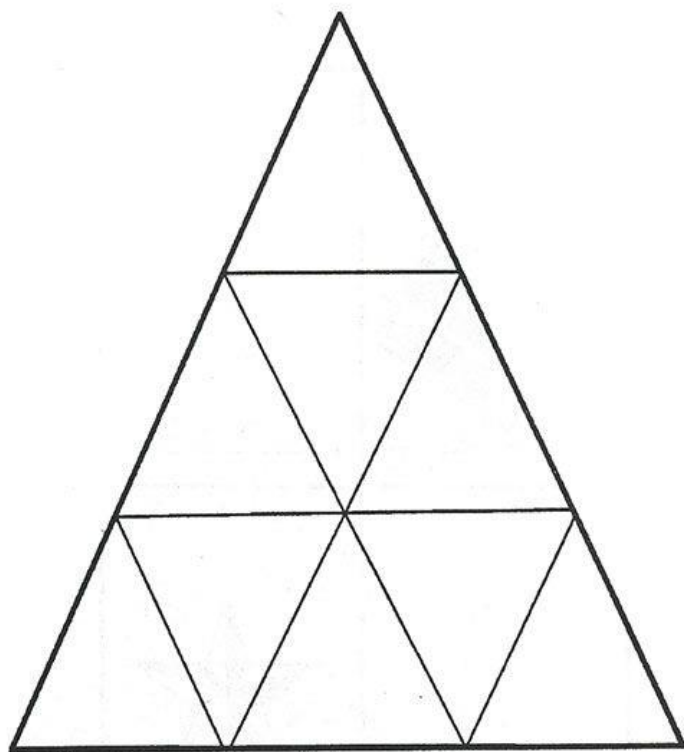
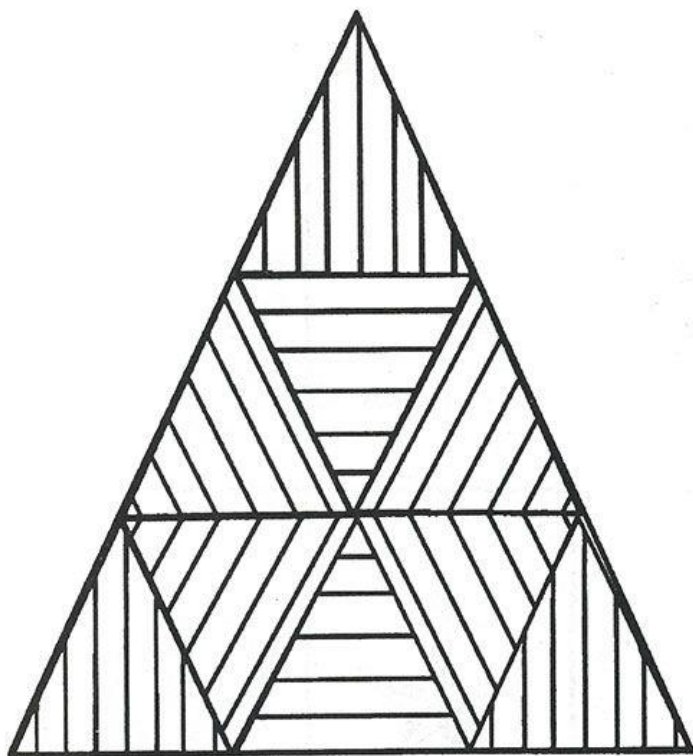
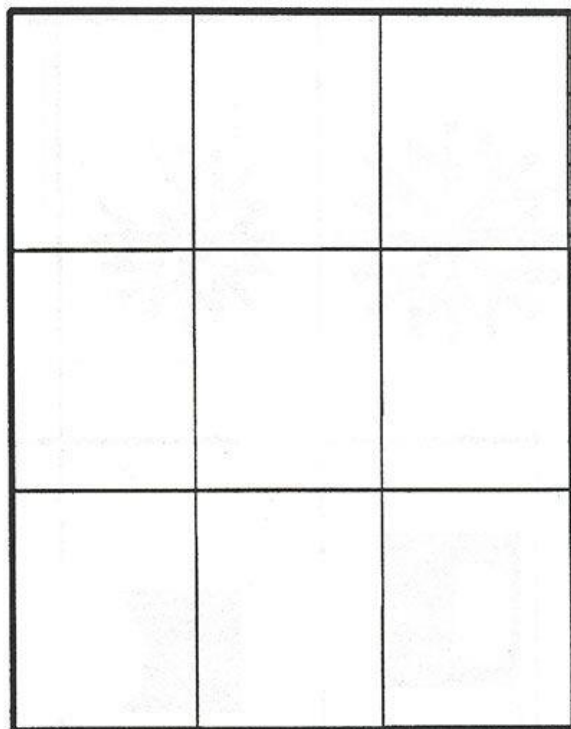
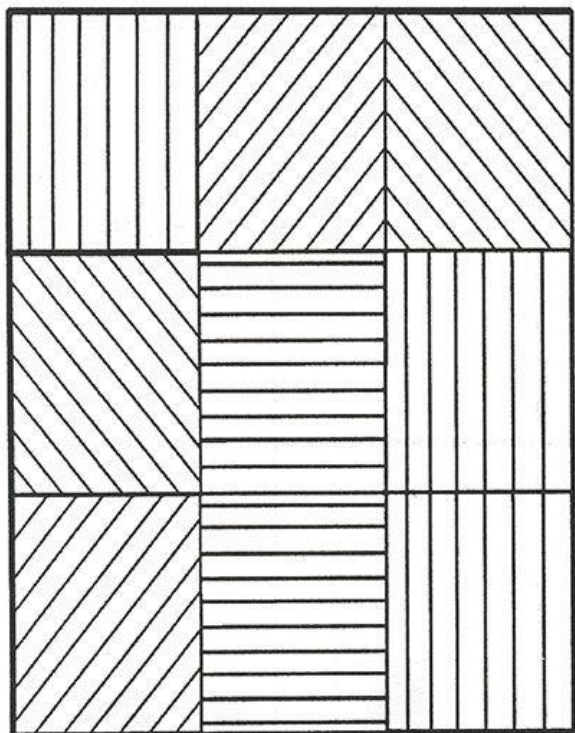
Штриховка.



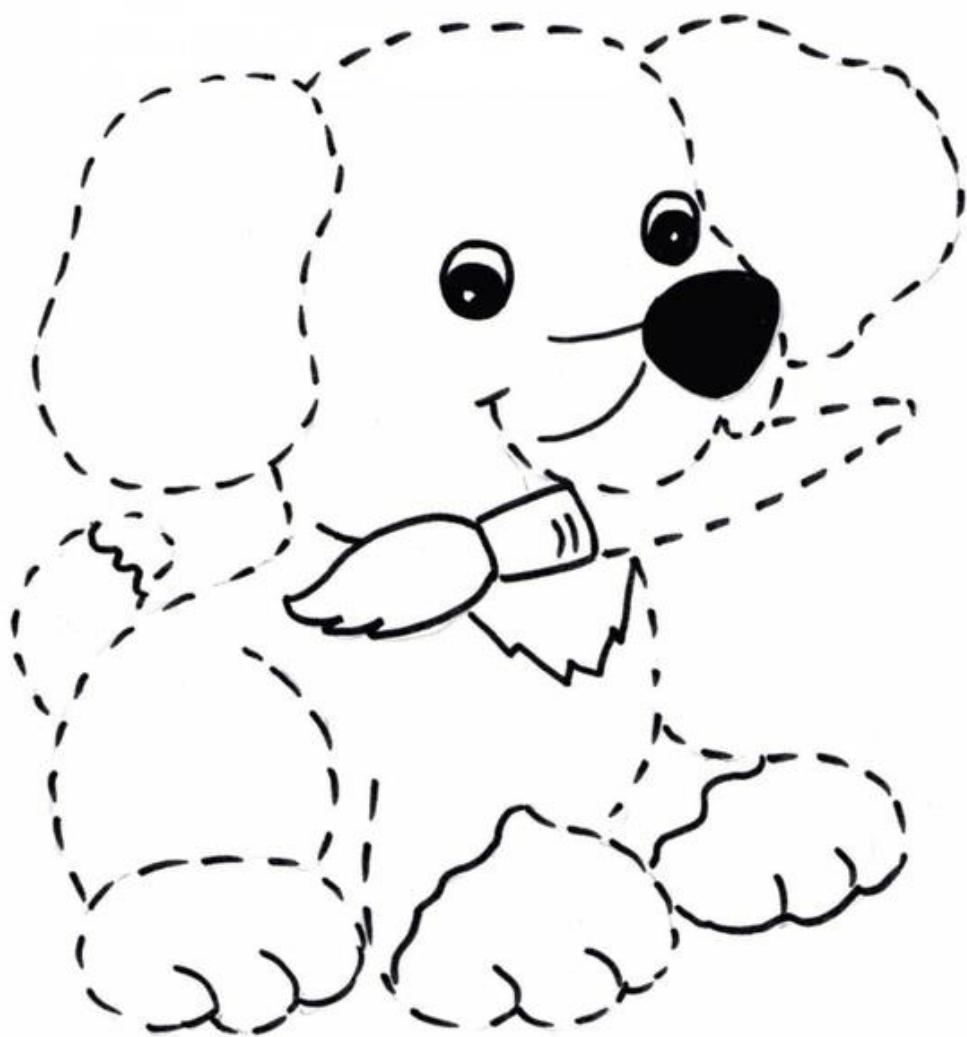
Штриховки

Нарисуй уменьшающиеся.



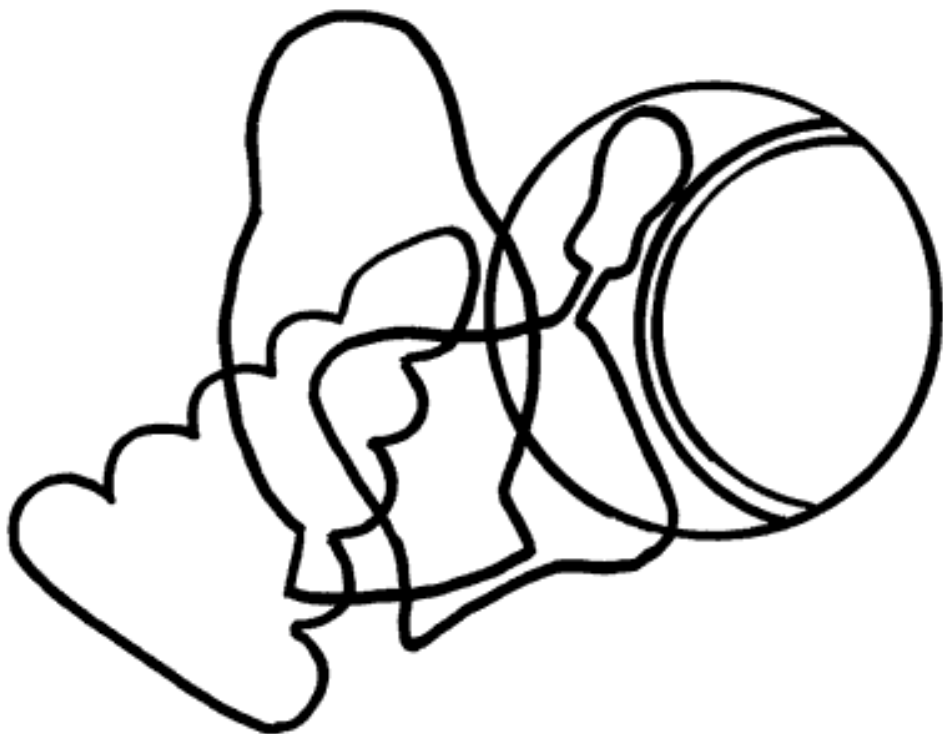
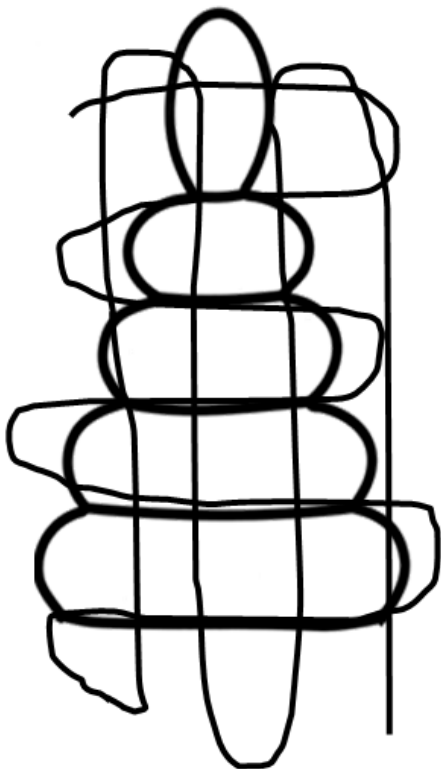
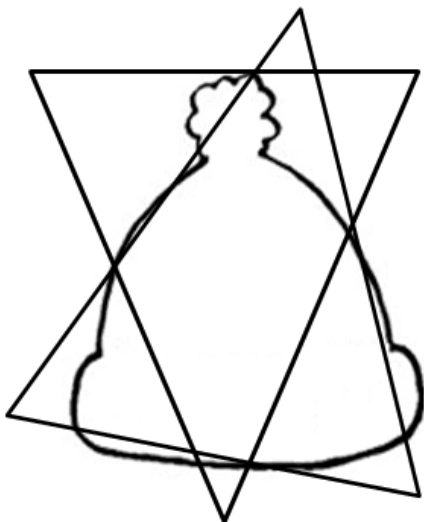


alegrissu



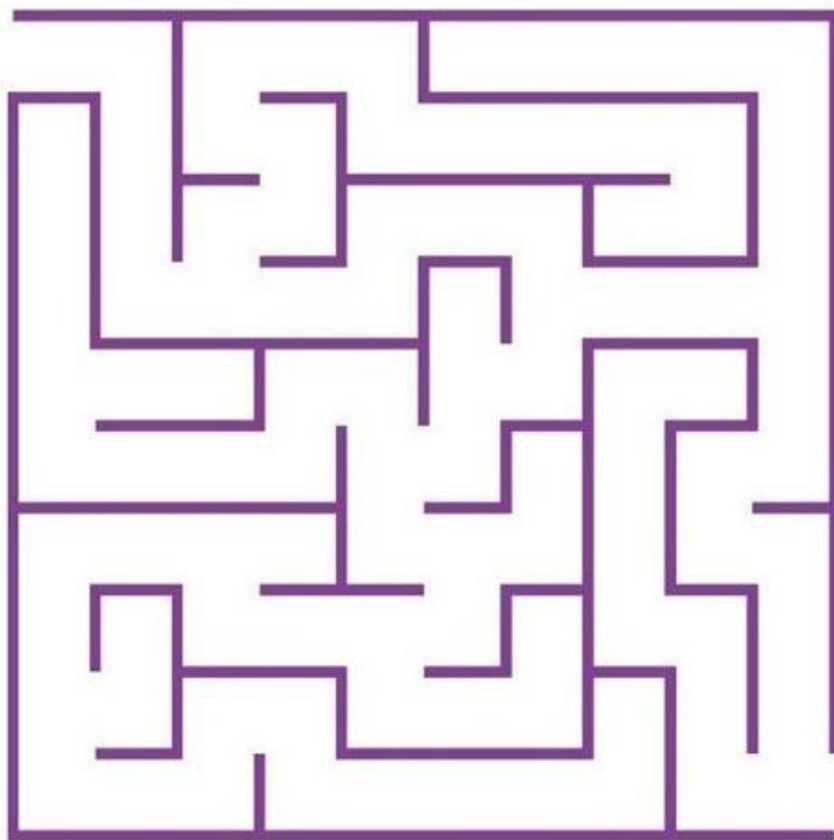


Зашумленные рисунки.

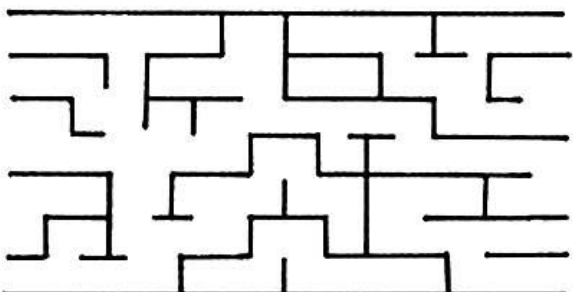
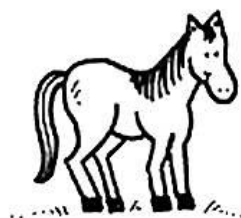
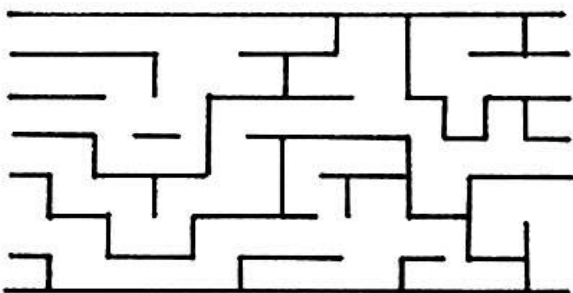
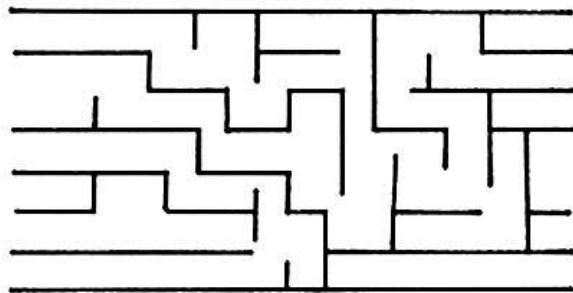


Лабиринты.

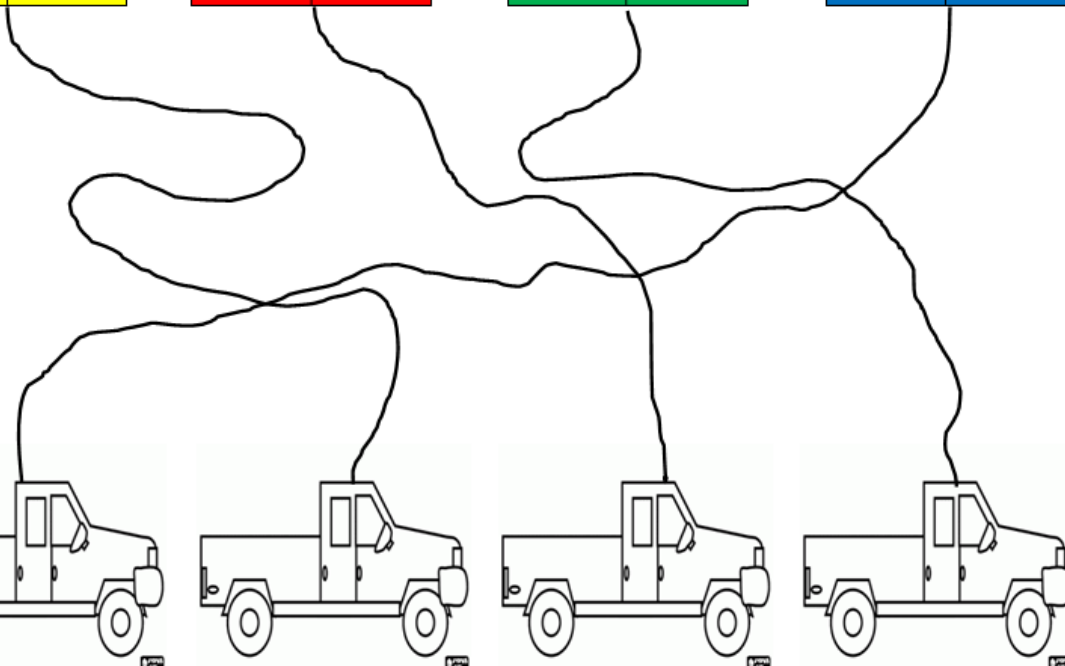
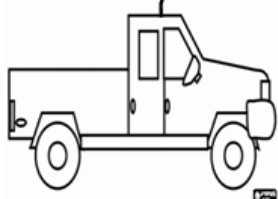
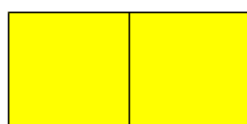
Помоги обезьянке добраться до бананов.



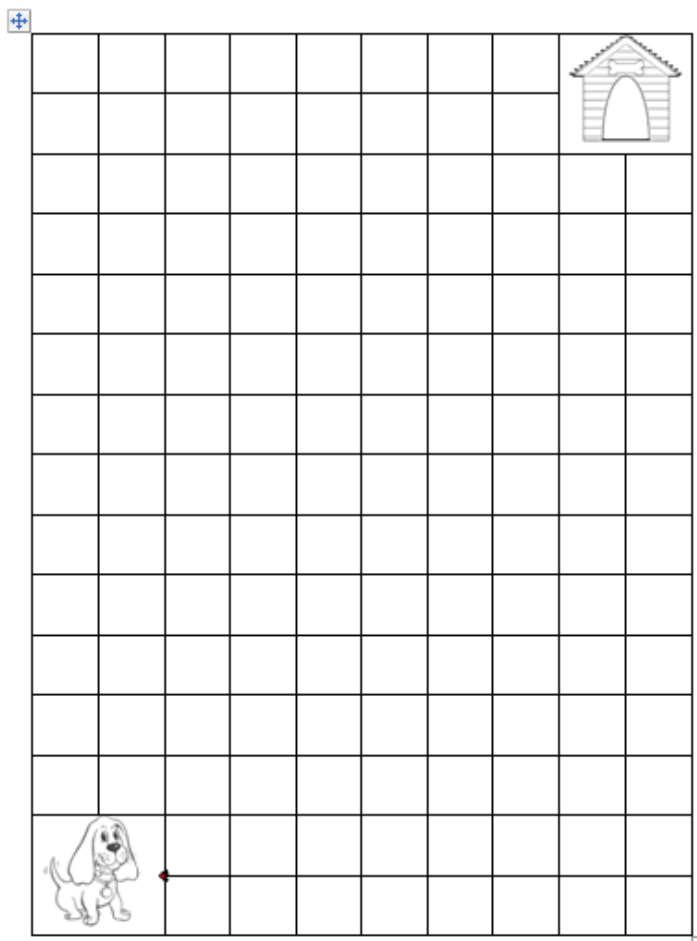
Голодные животные



Помоги животным найти их еду



Работа с клеткой.



1. РАСКРАСЬ КАРТИНКИ ПО АДРЕСУ

52

ДЗ

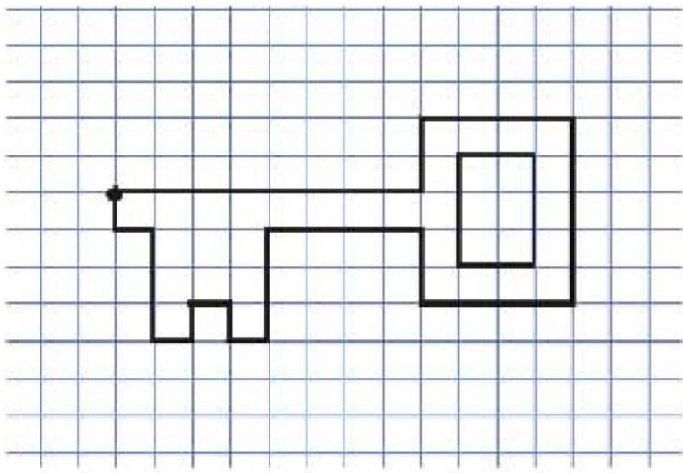
15

A 3

	1	2	3	4	5
А					
Б					
В					
Г					
Д					

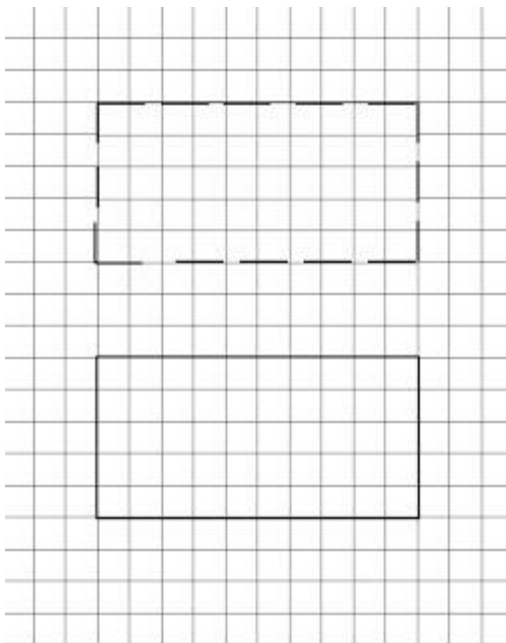
2. ЗАПИСАТЬ АДРЕС КАРТИНОК, В ВЫДЕЛЕННЫХ КЛЕТКАХ

--	--	--	--

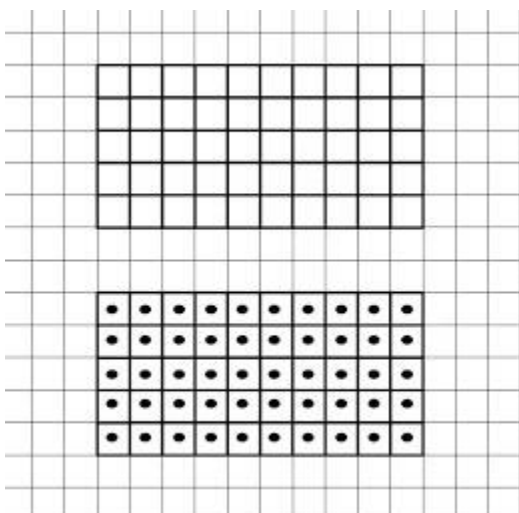


Последовательность работы в тетради в клетку.

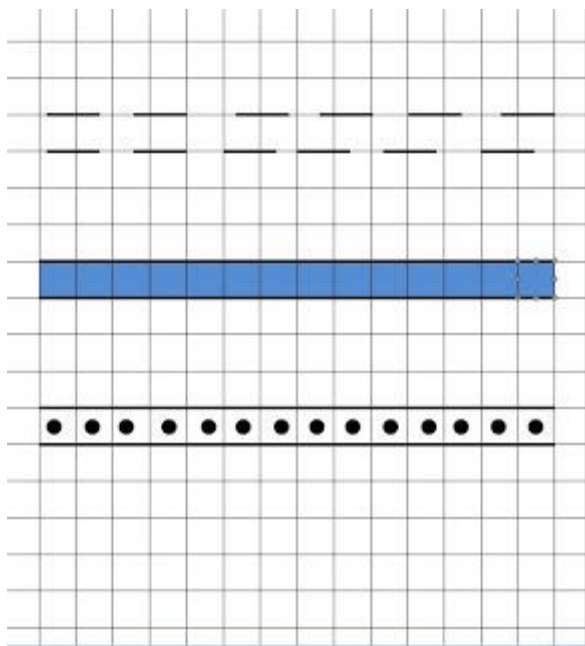
- рассматривание клеток, из которых состоит лист, прослеживание глазами и указательным пальцем слева направо, сверху вниз,
- обвести прямоугольник по пунктирным линиям



- в этом прямоугольнике провести линии сверху вниз, справа налево, затем в получившихся ячейках-клетках ставить точки в середине клетки



- учить находить рабочую строку, проводя ее на листе по пунктирным линиям, для лучшего зрительного восприятия можно закрасить строку цветным карандашом



- следующие задания, направлены на ориентацию по строчкам

