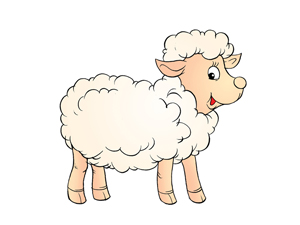
*Задание 1.*

Цель: развивать моторику руки.

Упражнение сопровождается чтением стихотворного текста.

Бабушка печет блины,

Очень вкусные они

Со сметаной, творогом

И горячим молоком. (попеременные движения тыльной стороной кисти и ладонью по поверхности стола)

*Задание 2.*

Цель: побуждать к различению понятий «один - много», пониманию инструкций, содержащих слова в форме единственного и множественного числа.

Описание игр на 8 странице Альбома звукоподражаний и слов.

*Задание 3.*

Цель: познакомить с плоскостной геометрической фигурой - треугольником, учить  
различать призму и треугольник.

Используя игровые приемы, указанные в занятиях № 33, 35, взрослый знакомит ребенка с треугольником и устанавливает различие между объемной (призмой) и плоскостной (треугольником) геометрическими формами (треугольник лежит, а призма стоит и лежит).

Усложнение: см. в занятиях №33, 35.

**Занятие № 38.**

***Задание  1.***

*Цель: формировать ощущения собственного тела.*

**«На какой цветок (пальчик) села бабочка»:** ребенку предлагается положить ладошку на оси, растопырить пальчики (цветочки). Взрослый сажает бабочку (колпачок) на каждый пальчик в произвольном порядке. Вопросы: «На каком пальчике (цветочке) сидела бабочка? Дотронься до этого пальчика». В начале игра  проводится со зрительным контролем, затем рука ребенка закрывается от него «экраном». Игровые действия сопровож­дается стихотворным текстом:

  Девочке (мальчику) на ручку

 Бабочка села.

  Девочка (мальчик) бабочку

 Поймать не успела.

**«Кого укусила муха»:**если формирование пальцевого гнозиса затруднено, можно использовать более сильный раздражитель - щипок, укол. Вопросы: «Какой пальчик укусила муха? Покажи».

***Задание 2.***

*Цель: учить узнавать действия, изображенные на картинках, соотносить звукоподражания и  картинки, побуждать к их сопряженному, отраженному или произвольному произнесению.*

   Описание игр (1 - 3) на IX странице **Альбома звукоподражаний  и  слов**.

***Задание  3.***

*Цель: учить адекватно использовать объемные и плоскостные геометрические формы в различных игровых действиях.*

**Игры:**

**« Коробка форм»:** в крышке высокой коробки вырезаны квадратное, круглое, треугольное отверстия; ребенку предлагается убрать в коробку объемные формы (шар, куб, призму), не поднимая крышку. Особое внимание уделяется тому,  чтобы  малыш  правильно  соотносил форму прорези с геометрической формой.

         Если ребенок не осмысляет задание, взрослый демонстрирует игровые действия, со­провождая их словами: «Шарик - в круглую дырочку, кубик - в квадратную, призму - в треугольную дырочку».

**«Чудесный мешочек»**. В мешочке находятся  плоскостные  и  объемные  геометрические  формы.

**А**. Ребенок вынимает формы по одной и называет  их.

**Б**. По просьбе взрослого он вынимает заданные формы.