**Консультация «Как научить ребенка завязывать шнурки?»**

Казалось бы - причем здесь дефектолог?

Но не зря существует поговорка, что ум живет на кончиках пальцев. Поэтому - удобные липучки на ботиночках умные родители постепенно, с пяти лет заменяют на **шнурочки и терпеливо учат ребенка** этой непростой работе - **завязать шнурки**.

Вот несколько советов как сделать этот процесс максимально комфортным для Вас и для малыша.

1. Нарисуйте туфельку на листе, сделайте дырочки и начинайте **шнуровать** этот макет вместе с **ребенком**. Важно! Не садитесь напротив - малышу трудно отзеркаливать производимые действия - лучше сесть за спиной **ребенка** и руководить его ручками, помогая ему.

2. Существует несколько способов **завязывания шнурков - покажите ребенку все**, какие знаете, подберите вместе наиболее удобный для него - Вам будет это видно по его реакции.

3. Не хвалить за неудачи и хвалить за даже мизерные успехи - "смотри, сегодня ты сделал прекрасную первую петельку, как раз какую надо!, смотри - сегодня ты держишь петельки крепко и в правильном месте"

4. Устраивайте соревнования по **завязыванию шнурков**, поддайтесь **ребенку на первых порах**, тогда соревнования ему понравятся и это поможет довести процесс до автоматизма.

5. Найдите в специальной литературе по развитию, или в интернете, а еще лучше, сочините сами веселый стишок, содержащий строчку на каждое действие

. Вот какой "стишок - помогатор" сочинили мы:

Раз - правой ручки пальчики делают петлю,

большим и указательным я ее сожму,

Два - левой ручки пальчики делают петлю,

большим и указательным опять ее держу,

Три- на средний правый пальчик правую кладу петлю,

большим пальцем прижимаю, никуда не отпускаю!

на четыре там же сверху левую кладу петлю,

большим пальцем прижимаю, никуда не отпускаю!

Пять - средний пальчик убегает, в дырку петелька ныряет.

Шесть - достаем ее с изнанки, тянем "ушки" - вышел бантик.

Поэзия здесь, конечно, хромает, но проговаривание одних и тех же слов, помогает уложить последовательность действий в голове и придает элемент игры самому процессу