

КОРАБЛИК

Электронный журнал для дошкольников

Здравствуйте, уважаемые читатели!

Я рад, что вы обратили внимание на это информационное издание.

В бесплатном электронном журнале «Кораблик» вы найдёте качественный и нужный материал, который поможет вашим детям достойно подготовиться к поступлению в школу, сделать полезным времяпрепровождение дошкольников, обогатить домашнее общение совместным решением творческих заданий.

С уважением Валерий Саченко,
редактор электронного журнала «Кораблик»



Бесплатный электронный журнал «Кораблик» защищён законом об авторском праве и смежных правах. Воспроизведение бесплатного электронного журнала «Кораблик» или любой его части в какой-либо форме и какими-либо средствами (электронные или механические, включая печатные формы, фотокопирование, запись на магнитный, оптический носители) или обращение любым способом в иную форму хранения информации запрещается без письменного согласия издателя данного бесплатного электронного журнала.

Бесплатный электронный журнал «Кораблик» предназначен для личного использования и поставляется в виде «как есть».

Автор и издатель не несут никакой юридической или финансовой ответственности за действия третьих сторон.

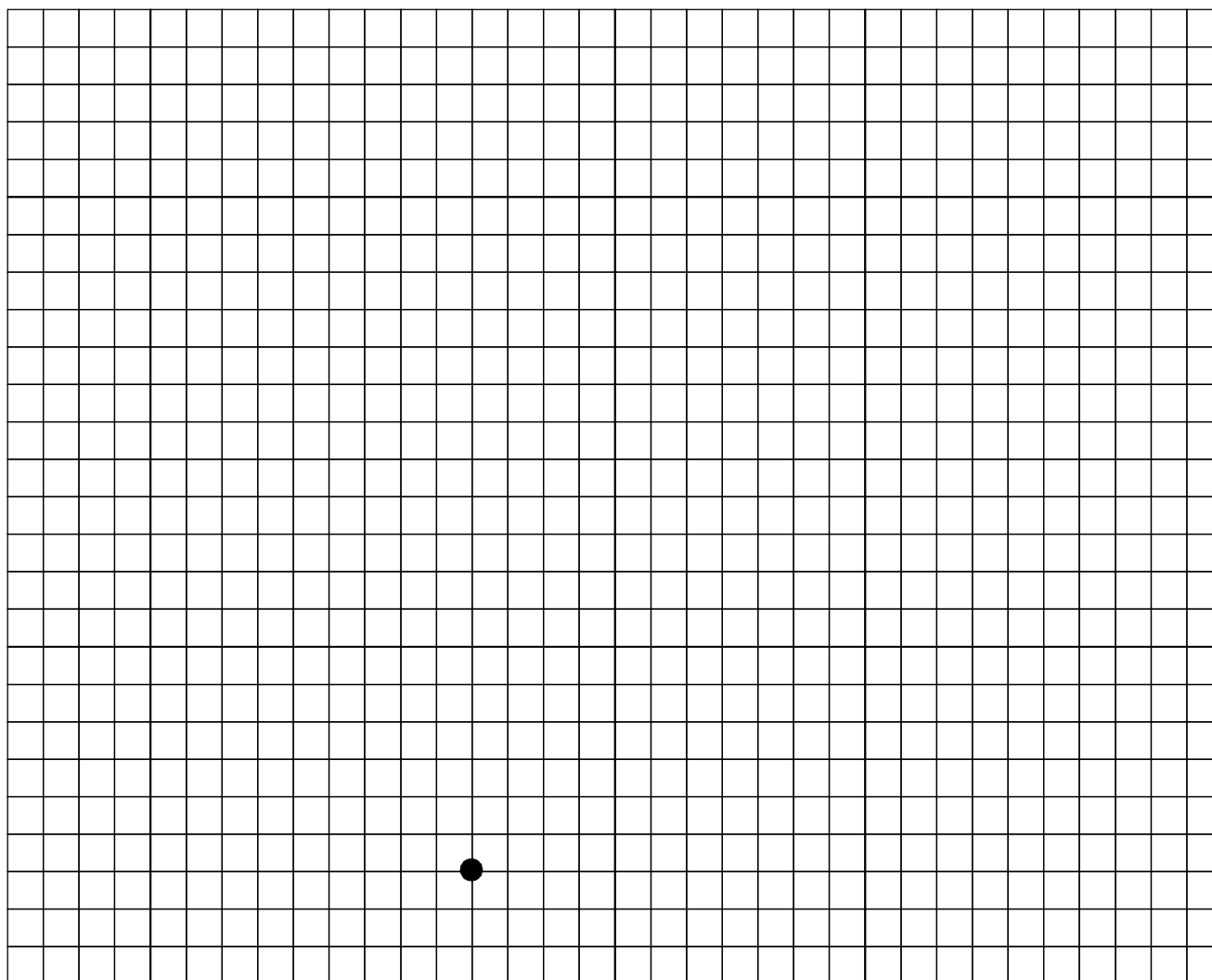
Мнение издателя может кардинально отличаться от мнения читателя. Ни издатель, ни авторы материалов не несут любой ответственности за действия, которые будут выполнены читателем после прочтения бесплатного электронного журнала «Кораблик», а также за неверную интерпретацию его содержания.

Читатель бесплатного электронного журнала «Кораблик» принимает ответственность за использование всех его материалов на себя.

Вы МОЖЕТЕ свободно распространять бесплатный электронный журнал «Кораблик» при соблюдении следующих условий:

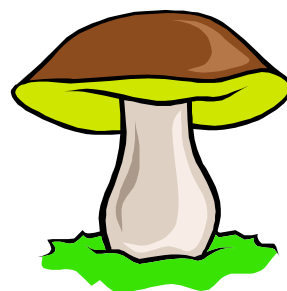
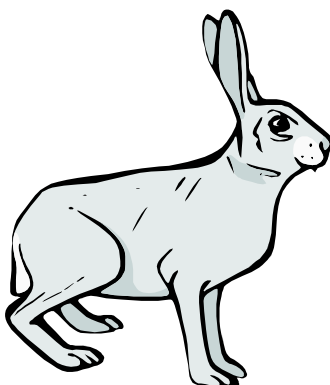
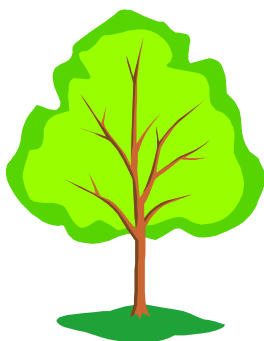
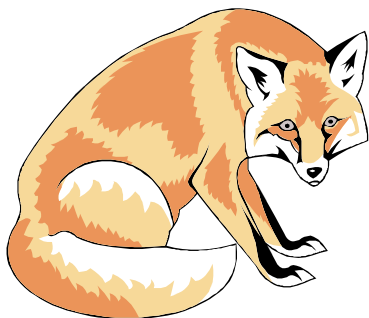
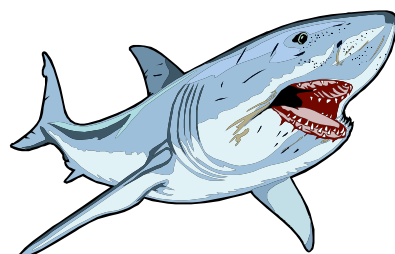
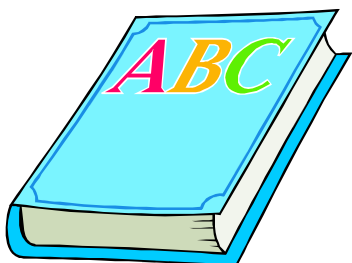
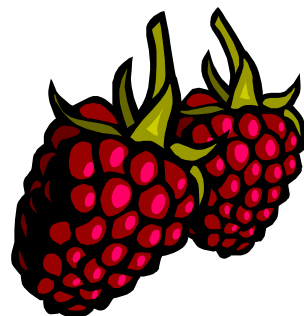
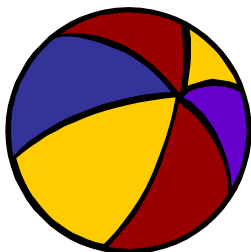
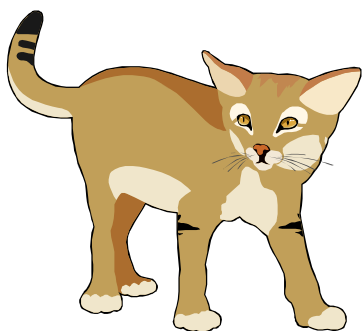
- распространять бесплатный электронный журнал «Кораблик» бесплатно!
- размещать его на своем сайте для бесплатного доступа к нему, рекомендовать бесплатный электронный журнал «Кораблик» своим друзьям и знакомым, подписчикам вашей рассылки.

**Выполни графический диктант.
Начинать рисовать следует от точки**

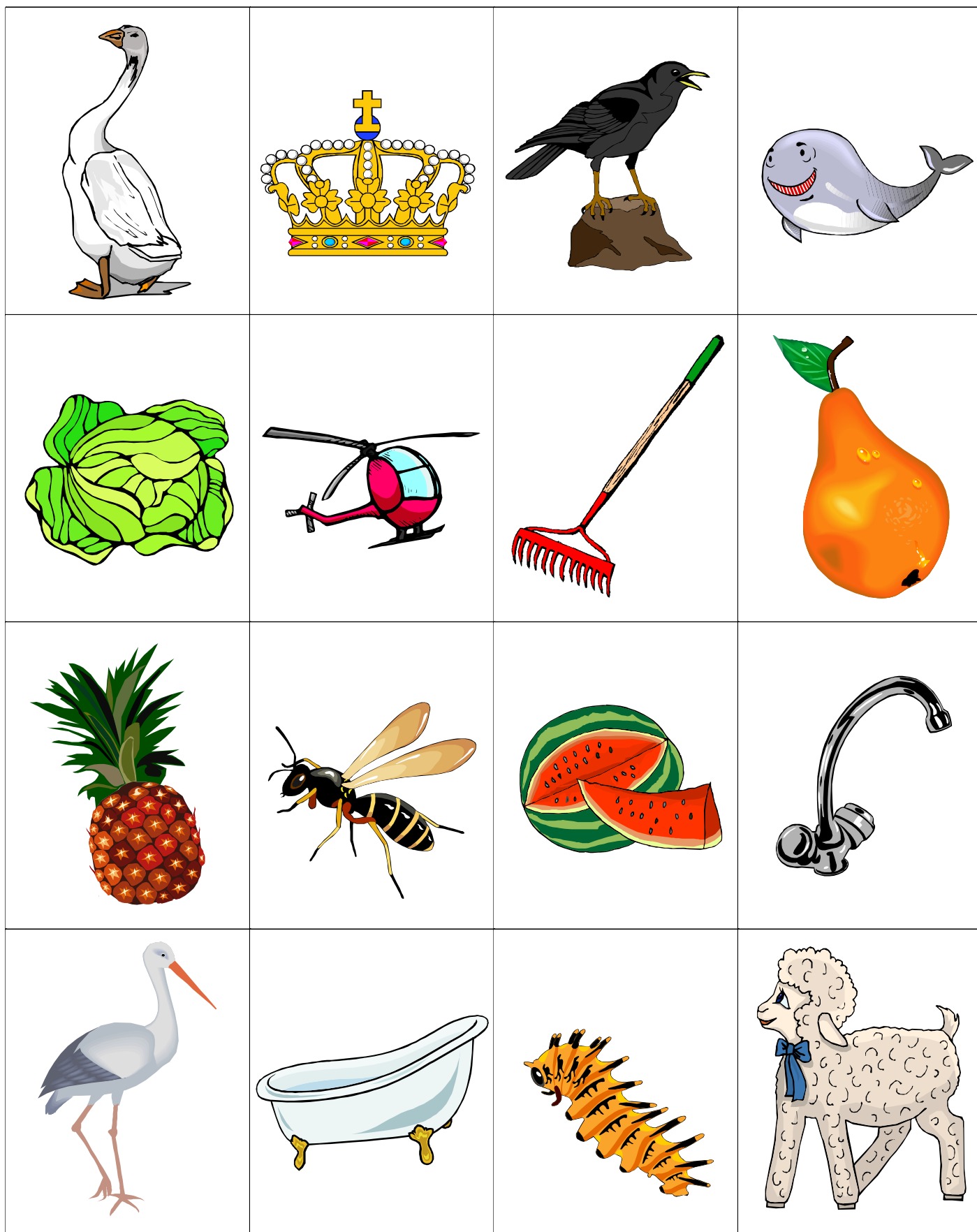


Пять клеток вверх, четыре влево, две вверх, шесть влево, семь вверх,
шесть вправо, три вверх, четыре вправо, пять вверх, девять вправо,
пять вниз, четыре вправо, три вниз, шесть вправо, семь вниз,
шесть влево, две вниз, четыре влево, пять вниз, девять влево

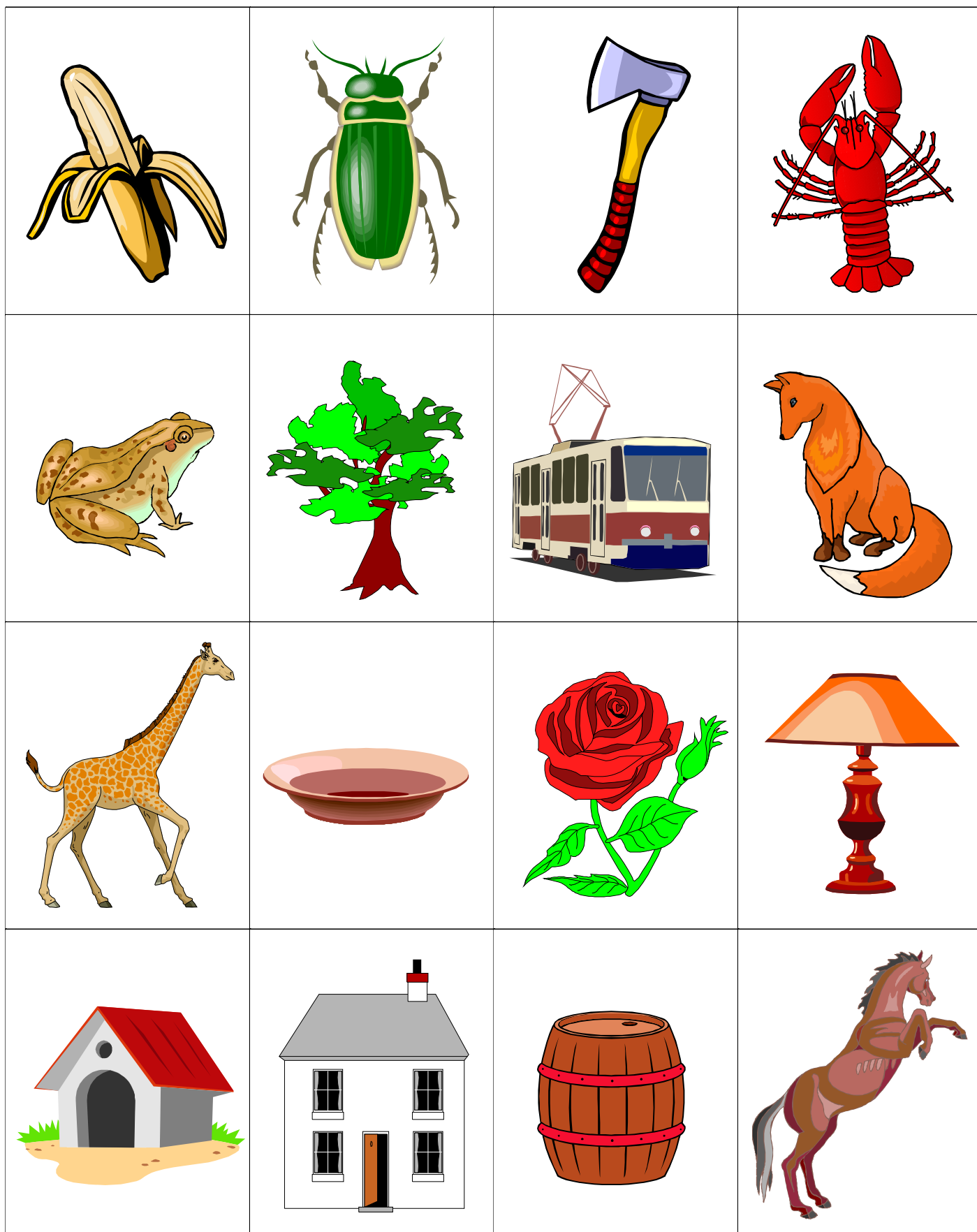
Придумай к каждой картинке как можно больше определяющих слов.
Например, лиса — рыжая, пушистая, хитрая и т.д.



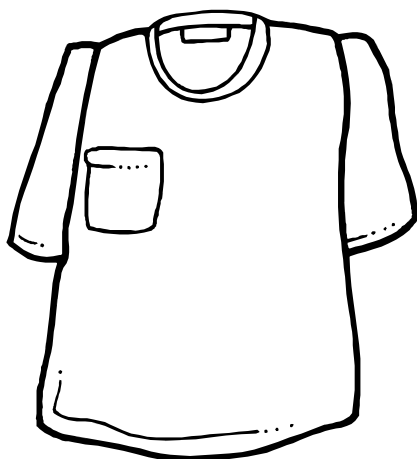
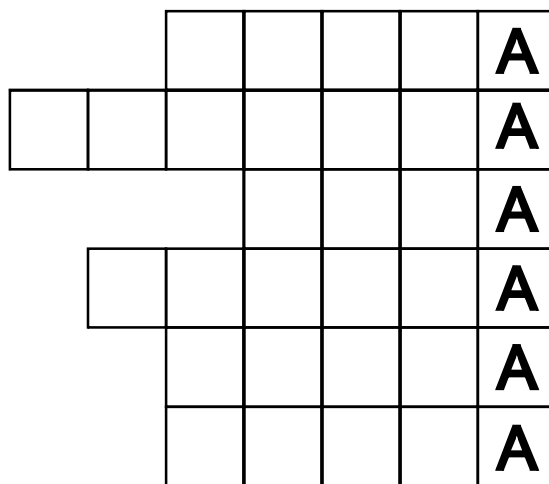
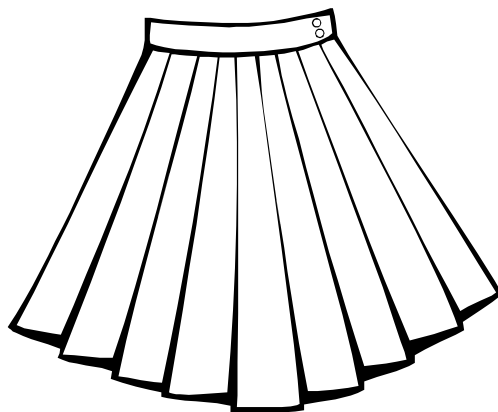
Взрослый предлагает ребенку отложить карточки, изображения которых начинаются с заданной буквы (В, А, Г, О, К)



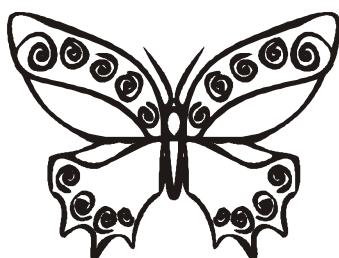
Взрослый предлагает ребенку отложить карточки, изображения которых начинаются с заданной буквы (Р, Ж, Д, Л, Б, Т)



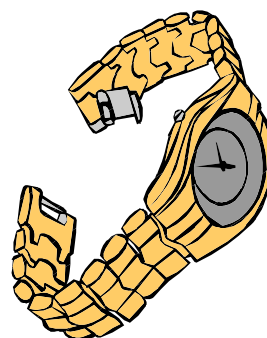
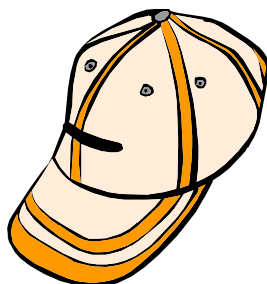
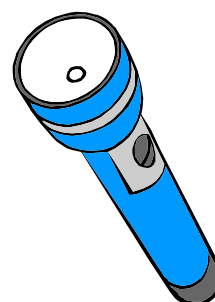
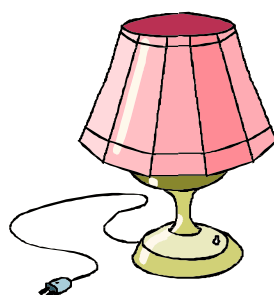
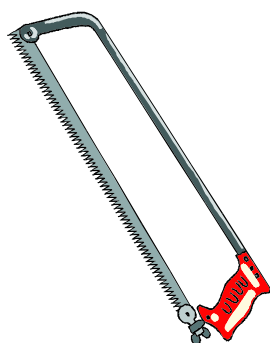
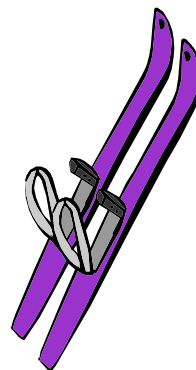
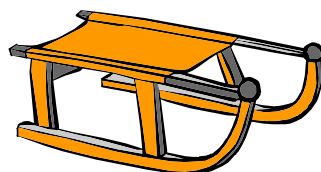
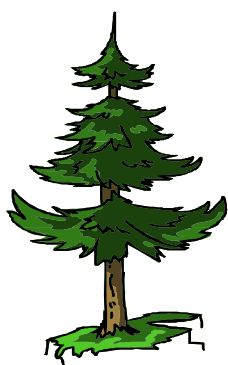
Впиши названия этих предметов (все они заканчиваются на букву А)



Какой бабочке не хватает пары?



Что общего у предметов в ячейках, и чем они отличаются?



ФОРМИРУЕМ И РАЗВИВАЕМ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ФОРМЕ ПРЕДМЕТОВ И ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУРАХ

Играем с детьми до 3 лет.

СЛОЖИ ФИГУРУ

Вам понадобятся: 7 карточек, разделенных на две части (на одной веселое, похожее на человеческое лицо, изображение геометрической фигуры, вторая — пустая); 7 разноцветных разрезанных на 2-4 части геометрических фигур.

Ход игры. Взрослый раскладывает перед ребенком 2-4 перевернутые изображением вниз карточки. Рассказывает, что к нему в гости пришли разные фигуры. Какие — ребенок сможет узнать, если перевернет карточку. Предлагает выбрать карточку и перевернуть ее. Взрослый сам называет фигуру и обращает внимание ребенка на то, что фигура шла в гости не одна, но по дороге вторая фигура рассыпалась на части. Надо помочь фигуре и сложить из частей такую же. Дает ребенку части фигуры. Ребенок методом проб и ошибок старается сложить фигуру. Взрослый, повторяя название фигуры, может на первых порах помогать ему.

ПОДБЕРИ КРЫШКУ

Для игры можно использовать полые цилиндр, куб, прямоугольную или треугольную призмы, цилиндр с основанием овальной формы. Крышки, форма которых соответствует форме оснований объемных фигур. В качестве материала можно использовать сувенирные коробки разных форм с крышками. Маленькие игрушки по количеству коробок.

Ход игры. Ребенку предлагается спрятать игрушку в коробку и закрыть крышку, чтобы никто не нашел. Во время его действий надо называть геометрическую фигуру, на которую похожа форма крышки коробки.

СОСТАВЬ ЦЕПОЧКУ

Вам понадобятся различные плоскостные и объемные геометрические фигуры.

Ход игры. Взрослый предлагает сделать красивую цепочку. Для этого надо продолжить выкладывать такие же геометрические фигуры, какие начал выкладывать взрослый.

СДЕЛАЕМ ФЛАЖКИ

Вам понадобятся палочки и плоскостные геометрические фигуры.

Ход игры. Взрослый выкладывает палочки и предлагает ребенку сделать красивые флажки (приложить к палочке флажок — геометрическую фигуру). Фигуру надо обязательно назвать.

ВОЗДУШНЫЕ ШАРИКИ

Вам понадобятся нитки (разного цвета), круги и овалы (большие и маленькие, разноцветные).

Ход игры. Взрослый выкладывает нитки и предлагает «привязывать» к ним воздушные шарик (положить рядом круг или овал). Фигуру надо обязательно назвать.

РАЗЛОЖИ В КОРОБОЧКИ

Вам понадобится: склеенный из трех пустых спичечных коробков пенал. Сверху пенал должен быть обклеен сплошным листом бумаги и сверху на каждой коробке приклеена или нарисована геометрическая фигура; набор маленьких разноцветных геометрических фигур.

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку набор геометрических фигур. Каждой фигуре надо найти свое место — положить в свою коробочку. Фигуры надо обязательно называть.

Играем с детьми от 3 до 5 лет.**РАССКАЗЫВАЕМ СКАЗКУ**

Вариант 1. Вам понадобятся различные геометрические фигуры.

Ход игры. Взрослый показывает геометрические фигуры. Выкладывает какое-либо изображение (домик, елочку, котика, зайчика или еще что-либо) и рассказывает придуманную им самим историю про выложенный из геометрических фигур персонаж. Предлагает ребенку выложить что-либо или кого-либо и придумать свою историю про выложенный персонаж.

Вариант 2. Вам понадобятся круг, квадрат и треугольник.

Ход игры. Начинает взрослый. Рассказывает историю о любом придуманном им персонаже, например, жил-был щенок. Он жил вот в таком домике-будке. Выкладывает из фигур изображение будки.

Продолжает рассказ: ему стало скучно и он отправился путешествовать на вот такой ракете. Перемещает эти же фигуры и получает изображение ракеты.

В своем путешествии он встретил... Перемещает фигуры и получает новое изображение. Кого он встретил?

Перемещает фигуры вновь. Кого еще он встретил?

Мальчик и девочка жили в домике, очень похожем на домик щенка.

Щенок вспомнил про свой дом и захотел вернуться. Девочка и мальчик подарили щенку машину на колесике, чтобы он смог вернуться домой.

Щенок увидел свою будку и был очень доволен. Взрослый перемещает фигуры и получает изображение будки.

Затем ребенку предлагается положить фигуры так, как он хочет и придумать, на что похоже полученное изображение.

ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК

Вам понадобится любой непрозрачный мешочек из ткани и набор плоских и объемных геометрических фигур.

Ход игры. Ребенку предлагается опустить руку в мешочек и наощупь определить найденную им фигуру, назвать ее. После того, как фигура названа ее надо достать и показать. Если фигура определена верно, ребенок находит следующую. Если неверно, то право выбора отдается взрослому.

Играем с детьми от 5 до 6 лет.**ИГРЫ С ПАЛОЧКАМИ**

Вам понадобится набор счетных палочек (или очищенных от серы спичек).

Ход игры. Предлагаем ребенку выложить из палочек квадрат, треугольник, стороны которых состоят из одной палочки. Вложить большой квадрат и маленький квадрат, продумав количество палочек для стороны большого квадрата и маленького квадрата (то же делается с треугольниками). Выложить прямоугольник, стороны которого составлены из одной и двух (двух и трех, двух и четырех и т. д.) палочек. Даем задание выложить трапецию, ромб.

Задания-головоломки:

- из пяти палочек выложить квадрат и два треугольника;
- используя одну палочку выложить треугольник;
- сложить из 7 палочек два квадрата;
- сложить из 7 палочек три треугольника;
- сложить из 6 палочек прямоугольник;
- выложить из 5 палочек два равных треугольника;
- из 10 палочек выложить три равных квадрата;
- из 9 палочек выложить 4 равных треугольника.

МОЙ ДОМ

Ход игры. Взрослый предлагает назвать предметы круглой (овальной, квадратной и др.) формы, которые есть у него в доме.

Сколько круглых (квадратных и др.) предметов дома? Сколько на кухне? В спальне? и т. д.

За каждый правильный ответ ребенок может получать приз или накапливать фишки. За их определенное количество также можно получить приз.

ЧТО БЫВАЕТ...

Вам понадобится любой маленький предмет или мяч.

Ход игры.

Вариант 1. Ведущий (сначала им может быть взрослый, а затем ребенок) задает признак, спрашивая «Что бывает высоким? (большим, толстым, тяжелым, легким, мелким, глубоким, широким, узким и т. п.)». Бросает мяч ребенку (дает в руки предмет). Отвечая, ребенок бросает мяч взрослому (или возвращает ему предмет).

Вариант 2. Можно играть вдвоем с ребенком, а можно играть всей семьей. Ведущий (сначала им может быть взрослый, а затем ребенок) задает вопрос, называя предмет для сравнения. Например, «Шарф, что длиннее?» или «Высокая елка, что ниже?». Ребенок называет в ответ предмет и бросает мяч (передает предмет) обратно. Сравнения продолжаются, пока не иссякнут представления играющих.

ФОРМИРУЕМ И РАЗВИВАЕМ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ПРОСТРАНСТВЕ**Играем с детьми до 3 лет.**

Формирование и развитие умения ориентироваться в пространстве в этом возрасте у ребенка происходит в основном в процессе выполнения обычных бытовых действий. Но и эти действия можно сделать интересными, веселыми, увлекательными. Надо только не забывать, что во время умывания, одевания, укладывания спать, приема пищи надо как можно чаще называть части тела, лица: вымой уши, нос, подбородок, потри лоб, руки, надень платок на голову, варежки на руки, носочки на ноги и т. д.

Вам помогут стихи, потешки, которые можно записать на листке бумаги и разместить возле умывальника, чтобы не забыть использовать их во время умывания.

Важно самих детей побуждать к называнию частей тела и лица. Для этого можно провести игры с куклой:

КУПАНИЕ КУКЛЫ.

УКЛАДЫВАНИЕ КУКЛЫ СПАТЬ.

ОДЕНЕМ КУКЛУ.

НАКОРМИМ КУКЛУ.

Ход игры. Вместе с ребенком взрослый проделывает с куклой те процедуры, которые оговорены названием игры. Во время игры акцент делается не на самих действиях, а на различении и назывании частей тела, лица.

СДЕЛАЙ ТАК, КАК Я СКАЖУ

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку выполнить различные задания: лечь на пол, сесть на диван, спрятаться под столом.

ПРЯТКИ

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку спрятаться, а он будет его искать. Радуюсь вместе тому, что вы его нашли, не забудьте называть место, где ребенок спрятался, а вы его нашли.

НАЙДИ ИГРУШКУ

Ход игры. Взрослый объясняет, что чтобы найти игрушку, надо выполнять то, что скажет взрослый. Он дает ребенку словесные указания: пройти вперед, направо, посмотреть вверх, вниз, под стол, над столом, на полке и т. п. Ребенок ищет.

ИГРАЕМ В СКАЗКУ

Ход игры. Взрослый рассказывает придуманную им самим или уже известную ребенку сказку с любыми игрушками, которые у есть у ребенка. При этом дает простые задания для выполнения: посадить колобка на окно, цветочки — на траве, зайца — пред колобком, лису — рядом с медведем, волка спрятать за медведем и т.п.

ЗАИНЬКА

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку стать зайчиком. Поет или рассказывает песенку и вначале вместе с ребенком выполняет движения, о которых поется в песенке:

Заинька, походи!

Серенький, походи!

Вот так, вот так походи!

Заинька, повернись!

Серенький, повернись!

Вот так, вот так повернись!

Заинька, попляши!

Серенький, попляши!

Вот так, вот так попляши!

Заинька, топни ножкой!

Серенький, топни ножкой!

Вот так, вот так топни ножкой!

Заинька, поклонись!

Серенький, поклонись!

Вот так, вот так поклонись!

Затем ребенок выполняет действия самостоятельно. К игре можно привлекать всех членов семьи.

ЗЕРКАЛО

Ход игры. Ребенок стоит перед взрослым, который предлагает ему стать его зеркалом — повторять все движения. Когда он поднимает руку, ребенок делает то же самое. Если он топает двумя ногами — ребенок делает также и т. п.

ПРОГУЛКА МАТРЕШКИ

Вам понадобятся: лист бумаги зеленого цвета, маленькая фигурка матрешки, 7 изображений растений и животных (ель, береза, цветок, собака, земляника, медведь, заяц).

Ход игры. Взрослый раскладывает изображения на листе бумаги и рассказывает историю о том, как матрешка гуляла по полянке и что (кого) она там увидела. Ребенку предлагается взять матрешку и «провести» ее к тому или иному месту (на середину полянки, вверх листа-полянки, вниз, в уголок и т. д.). Взрослый предлагает ребенку назвать кого или что увидела матрешка в этом месте, или называет объект сам.

При каждой последующей игре следует раскладывать изображения на листе бумаги по-другому. Игра сложная, поэтому если ребенок двухлетний с ней не справляется, не стоит ее откладывать. Следует еще и еще раз поиграть с матрешкой, не забыть об этой игре на третьем да и на четвертом годах жизни ребенка.

Играем с детьми от 3 до 5 лет.

Вместе с куклой (зайкой, мишкой, львенком и т. п.)

Вам понадобится игровой персонаж (кукла, медвежонок, зайка и т. п.) и предметы-аксессуары одежды, носовой платочек, лента (для девочки), значок или брошь (для девочки).

Ход игры. Следует сразу оговорить, что данная игра не ограничена во времени. В нее играют постоянно, то есть игровой персонаж принимает участие в жизни ребенка. Таким персонажем могут быть не только перечисленные нами игрушки. Замечательного эффекта можно добиться, если таким персонажем станет любимая игрушка ребенка. Важно только помнить, что у такой игрушки должны быть голова, руки или лапы (правая и левая), передняя и задняя стороны.

Утром взрослый что-то делает с игрушкой, например, завязывает на правую руку куклы красную шерстяную ниточку. Ребенку предлагается быть таким же, как его любимая игрушка: на правую руку завязать красную шерстяную ниточку. В течение дня взрослому надо обращать внимание малыша на эту ниточку и напоминать, что она завязана на правой руке.

Можно класть носовой платочек в левый карман рубашки, завязывать бант с правой стороны, прикалывать значок или брошку с правой стороны, завязывать ниточки разного цвета на разные руки, ноги и т. д.

РАЗЛОЖИ ФИГУРЫ

Ход игры. Ребенку даются геометрические фигуры и предлагается разложить их на столе так: правой рукой раскладывать квадраты, левой — круги и т. п.

ПОСМОТРИ И СКАЖИ

Ход игры. Взрослый становится перед ребенком и выполняет движение (поднимает правую руку, поднимает левую руку, топает правой ногой, левой ногой и т. п.), а ребенок смотрит и называет что делает взрослый и какой рукой, ногой.

СДЕЛАЙ, КАК СКАЖУ

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку выполнить то движение, которое он назовет. Надо поднять правую руку, левую руку, правую ногу, левую ногу, закрыть рукой правый глаз, левый глаз, потрогать правое ухо, левое ухо, потрогать руками правое колено, левое колено и т. д.

УГАДАЙ, ГДЕ СПРЯТАЛСЯ

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку закрыть глаза и угадать, где спряталась игрушка, а в это время просто держит игрушку или перед ним, или сзади, или над, или справа, или слева. Когда малыш называет место, можно предложить ему открыть глаза и проверить правильность своего ответа. Можно просто спрятать игрушку где-нибудь в комнате и предложить ребенку найти ее и сказать, где она пряталась.

ЗАЙЧИКИ-МЯЧИКИ

Вам понадобятся изображения зайчика и мячика.

Ход игры. Взрослый рассказывает о том, как зайчик играл с мячом: подбрасывал вверх, вниз, справа, слева. Предлагает ребенку показывать то место, куда попадал мячик: класть мяч вверх, внизу, справа, слева от зайчика.

ФЛАЖКИ

Вам понадобятся два ярких флажка.

Ход игры. Взрослый дает ребенку по флажку в каждую руку и просит его показывать направления по команде, поочередно правой, левой или обеими руками.

Играем с детьми от 5 до 6 лет.**РЕГУЛИРОВЩИК**

Вам понадобится игрушечный руль и полосатый жезл регулировщика. Жезл можно изготовить, свернув в трубочку лист твердой бумаги.

Ход игры. Взрослый брест на себя роль водителя. У него в руках руль. Ребенок — регулировщик. Он становится в центр комнаты и указывает водителю направление движения жезлом и словесными командами: «Направо!», «Налево!», «Вперед!», «Назад!». По команде водитель движется в заданном направлении, иногда допуская «ошибки», которые регулировщик должен заметить и исправить.

ДАЛЕКО И БЛИЗКО, ВЫСОКО И НИЗКО

В эту игру можно играть дома и на прогулке.

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку посмотреть вокруг и рассказать, что находится вокруг него: перед ним, справа от него, слева, сверху, близко, далеко, снизу, сзади. Затем предлагает развернуться (на 90 или 180 градусов) и рассказать, что теперь находится вокруг него.

КТО ТОЧНЕЕ

Вам понадобятся: зеленый лист бумаги прямоугольной формы и маленький белый круг (для игры в футбол, путешествия в лес), голубой лист бумаги и маленький черный круг (для игры в хоккей), синий лист бумаги и желтый треугольник (для путешествия в космос на ракете, для путешествия на морское дно в подводной лодке), белый лист и черный прямоугольник (для путешествия на Север, в Антарктиду на снегоходе), желтый лист и черный прямоугольник (для путешествия в жаркие страны на автомобиле), зеленый лист и черный прямоугольник (для путешествия в Австралию на автомобиле).

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку выбрать тот вид спорта, в который он хотел бы поиграть (куда бы он хотел совершить путешествие). Распределяются роли. Вначале роль комментатора берет на себя взрослый и называет то место, куда забили шайбу (мяч, полетела ракета, поплыла подводная лодка, поехал автомобиль, снегоход). Ребенок берет на себя роль хоккеиста (футболиста, космонавта, моряка, путешественника) и выполняет действия: положить мяч (направить ракету, подводную лодку, автомобиль, снегоход) в центре, в правом верхнем углу, в правом нижнем углу, в левом верхнем углу, в левом нижнем углу, на середине правой стороны, на середине левой стороны, на середине нижней стороны, на середине верхней стороны.

Если «совершается путешествие», то можно придумывать, вспоминать о том, что или кого путешественники на своем пути встретили. Например: месяц, звезды с разным количеством лучей, ракету, комету, луну, созвездие «Большая медведица» — во время путешествия в космос; кита, осьминога, акулу, медузу, рыбу-пилу, раковину, морского ежа — во время путешествия на морское дно; ежа, лису, белку, лося, медведя, ель, березу, сосну, колокольчик, землянику — во время путешествия в лес; оленя, лайку, белого медведя, моржа, тюленя, песка, гагару, морского льва — во время путешествия на Север; пальму, обезьяну, жирафа, слона, льва, бегемота, крокодила, зебру, верблюда — во время путешествия в жаркие страны; кенгуру, утконоса, коалу, попугая, ехидну, кролика — во время путешествия в Австралию. Затем они меняются ролями.

МОЙ ДОМ

Ход игры. Взрослый предлагает назвать предметы, которые стоят в спальне (в кухне, справа от входной двери, слева от дивана и т. д.).

НАЙДИ ПОДАРОК

В эту игру можно играть в праздничные дни, когда детям дарят подарки. Подарок прячется где-то в укромном месте, а в разных местах квартиры прячутся записки (можно использовать маленькие открытки) для ребенка с указаниями тех действий, которые надо произвести, чтобы отыскать подарок.

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку отыскать подарок, который, например, оставил для него Дед Мороз. Объясняет, что Дед Мороз спрятал подарок, а оставил открытку, на которой написал, как его искать. Взрослый читает первую открытку. Например, надо встать лицом к двери в комнату и сделать три шага вперед, затем сделать два шага вправо и повернуться лицом к столу, наклониться и поискать под столом. Ребенок выполняет все действия и находит под столом вторую открытку. Взрослый читает: надо встать спиной к столу, сделать один шаг вперед, три шага влево, повернуться лицом к шкафу и на второй полке снизу искать.

Так можно продолжать находить еще открытки, а можно ограничиться 2-3 указаниями для поиска, в последнем из них должно быть четко указано место подарка.

ФОРМИРУЕМ И РАЗВИВАЕМ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ О ВРЕМЕНИ

МОИ (ТВОИ) ДЕЛА

Для игры вам понадобится мяч.

Содержание и ход игры с ребенком от 3 до 4 лет.

Вариант 1. У ведущего мяч. Он кидает мяч ребенку и называет любое свое действие. Например: «Я завтракаю.». Ребенку надо в ответ назвать часть суток, когда это происходит, и бросить мяч ведущему. Затем можно поменяться ролями.

Вариант 2. Содержание то же, но вместо местоимения «Я» используется местоимение «Ты».

Вариант 3. Ведущий называет часть суток, а ребенок называет с местоимением «Я» свои действия.

С ребенком от 4 до 5 лет.

Содержание игры связывается не только с действиями ребенка, но и с действиями взрослого, происходящими в определенные части суток, времена года.

С ребенком от 5 до 6 лет.

Содержание игры дополняется описанием действий ребенка, взрослого, происходящими в определенные части суток, времена года, дни недели, вчера, сегодня, завтра.

КОГДА ЭТО БЫВАЕТ

Для игры вам понадобится мяч.

Содержание и ход игры с ребенком от 3 до 4 лет.

У ведущего мяч. Он кидает мяч ребенку и называет любое явление неживой природы, которое происходит в определенное время года или определенную часть суток. Спрашивает: «Когда это бывает?». Ребенку надо в ответ назвать часть суток, когда это происходит, и бросить мяч ведущему. Затем можно поменяться ролями.

С ребенком от 4 до 6 лет.

В содержание игры включается описание явлений живой и неживой природы, которые происходят в определенное время года или определенную часть суток.

ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА

Вам понадобятся три небольшие предметные картинки, лист бумаги с нарисованным кругом.

Ход игры. Картинки располагаются на нарисованном круге. Взрослый предлагает ребенку показать по кругу стрелками ту последовательность событий, которую назовет взрослый.

Например, на картинках изображены: книга, мяч, велосипед. Взрослый рассказывает: «Сегодня дети играют в мяч, вчера они читали книгу, а завтра будут кататься на велосипеде. Значит стрелки по кругу надо нарисовать от картинки с книгой к картинке с мячом, а от нее — к картинке с велосипедом.».

Затем рассказ взрослого меняется и, соответственно, ребенку надо изменить направление стрелок.