

ТАБЛИЦА С ОПИСАНИЕМ ИГР

| Тема «Здоровей-ка» | |
|--|---|
| <p>«Здоровое питание»</p>  | <p>Перед ребенком выводится изображение продукта. Ему нужно назвать этот продукт и разместить его в сектор полезной еды (на тарелочку) или сектор вредной (зачеркнутая тарелочка).</p> |
| <p>«Органы чувств»</p>  | <p>На экран выводятся изображения органов чувств. Ребенку задается вопрос или загадка. Затем ему нужно выбрать правильный ответ, удерживая руку на выбранной картинке. После этого ребенок объясняет свой выбор и отвечает, для чего нужен этот орган чувств.</p> |
| <p>«Распорядок дня»</p>  | <p>На экране в разном порядке расположены картинки, изображающие действия в течение всего дня. Ребенку нужно расположить эти картинки в хронологическом порядке. Затем ему нужно составить рассказ о своем распорядке дня.</p> |
| Тема «Урожай» | |
| <p>«Найди по описанию»</p>  | <p>На экране предложены три картинки овощей и фруктов. Ребенку нужно выбрать один фрукт или овощ по заданному признаку</p> |

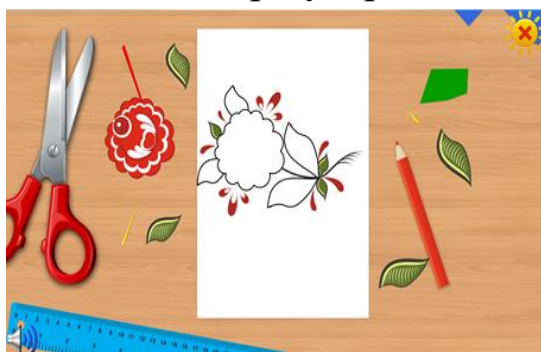
| | |
|--|---|
| <p>«Разложи по банкам»</p>  | <p>Нужно помочь петушку разложить овощи и фрукты по банкам. Красные овощи и фрукты положить в красную баночку, желтые – в желтую, зеленые – в зеленую. В конце игры дети должны назвать, какие овощи и фрукты лежат в каждой баночке.</p> |
| <p>«Отгадай загадку»</p>  | <p>На экране выводится четыре изображения с фруктами или овощами. После того как ребенку задается загадка, он находит отгадку на экране и выбирает рукой изображение с ней.</p> |
| <p>«Описательный рассказ»</p>  | <p>На экран выводится изображение овоща или фрукта. Ребенок должен последовательно отвечать на вопросы о нем и затем составить описательный рассказ по своим ответам.</p> |
| <p>Тема «Народная игрушка»</p> | |
| <p>«Народная игрушка»</p>  | <p>На экране появляется изображение гжельского, городецкого и хохломских узоров. Ребенку нужно выбрать какой из них является гжельским узором, хохломским и где изображен городецкий узор.</p> |

«Раскрась узор»



На экране появляется изображение ваз, чаш, подносов. Ребенку нужно раскрасить предмет подходящими цветами, типичными для данного узора.

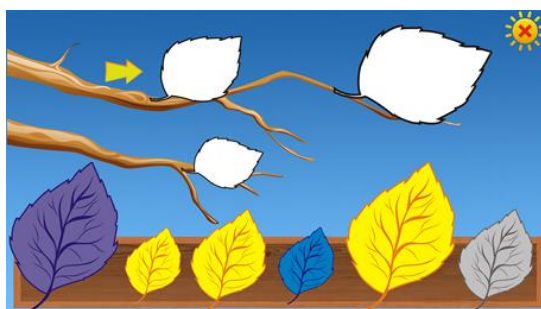
«Собери узор»



На экране появляется контур узора. Ребенку нужно найти подходящие по размеру и цвету детали и «склеить» их.

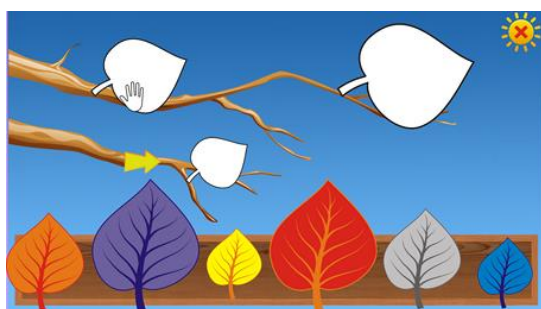
Тема «Краски осени»

«Осенние листочки»



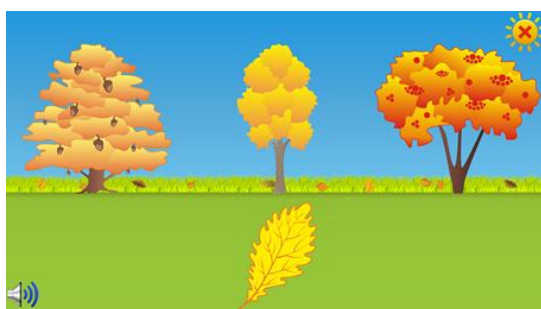
На экране появляются изображения листочков и их контуры. Ребенок должен правильно выбрать листочки по размеру и цвету.

«Разноцветные листочки»



На экране появляются изображения листочков и их контуры. Ребенок должен правильно выбрать листочки по размеру и цвету. Отличие в том, что листья не одного, а разных осенних цветов.

«Чей листочек?»



На экране выводится изображение листочка. Ребенок должен внимательно посмотреть на листочек и соотнести его с деревом. Для этого он должен удержать руку на выбранном дереве.

«Считаем листочки»



На экране выводятся картинки с изображениями разного количества листочков. Ребенку нужно послушать задачу и показать картинку, на которой верное количество листочков.

Темы «Животные», «На подворье нашем»

«Чей голос?»



На экране выводится изображения животных. После воспроизведения звукового файла, ребенку нужно угадать голос какого животного это был.

«Чей детеныш?»



На экране появляется изображение животных и одного детеныша. Ребенку нужно назвать и соотнести детеныша с его родителем (котенок – кошка; щенок- собака и т.д.).

«Запоминай-ка»



На экране появляется изображение 5 животных. Ребенку предъявляются картинки в течение 10 секунд. Затем картинки перемешиваются. Нужно их расположить в том же порядке, в каком они были изначально.

«Описательный рассказ»



На экране выводится картинка животного. Ребенок должен последовательно отвечать на вопросы о нем и затем составить описательный рассказ по своим ответам.

Тема «Одежда»

«Противоположности»



На экране появляются картинки, которые описывают одежду. Ребенку нужно выбрать картинку, которая подойдет в пару. Например, одежда бывает мужская и (женская).

«Описательный рассказ»



На экране выводится изображение вещи. Ребенок должен последовательно отвечать на вопросы о ней и затем составить описательный рассказ по своим ответам.

«Запоминай-ка»



На экране появляется изображение 5 предметов одежды. Ребенку предъявляются картинки в течение 10 секунд. Затем картинки перемешиваются. Нужно их расположить в том же порядке, в каком они были изначально.

Тема «Семья»

«Загадки про семью»



На экране появляется изображение семьи. После того, как прозвучит загадка, ребенку нужно ее отгадать и выбрать подходящего члена семьи.

«Профессии родителей»



На экране выводятся изображения профессий. После того, как ребенок отгадает загадку, ему нужно выбрать правильный ответ на экране.

«Посчитай-ка»



На экране выводится несколько картинок с изображениями членов семьи. Ребенку задается вопрос, ему нужно посчитать, сколько взрослых и сколько детей на картинке находится, и выбрать правильный ответ.

«Составь слово»



На экране выводятся изображения букв. После того, как ребенок отгадает загадку, ему нужно собрать слово – ответ из букв.

Тема «Домашние хлопоты»

«Что нам нужно?»



На экране выводятся изображения предметов для уборки, готовки, стирки. После того, как ребенку задается вопрос, ему нужно выбрать подходящий ответ – картинку. Для этого он должен выбрать и удерживать на ней руку.

| | |
|---|--|
| <p>«Запоминай-ка»</p>  | <p>На экран выводится изображение нескольких предметов для уборки, стирки или кухни. В течение 10 секунд картинки предъявляются ребенку, затем перемешиваются в разном порядке. Ребенку нужно вернуть картинки в прежний порядок.</p> |
| <p>«Наведи порядок»</p>  | <p>На экране появляется комната, где все предметы перепутались. Ребенку нужно расставить их на места (игрушки на полку, одежду в шкаф, цветы на окошко).</p> |
| <p>«Найди букву»</p>  | <p>После того как ребенок слышит вопрос, ему нужно выбрать нужную картинку, на которой нарисована буква или слово.</p> <p>Например, найди пропущенную букву</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. _едро(В) 2. _вабра (Ш) |
| <p>Тема «Птичий двор»</p> | |
| <p>«Что это за птичка?»</p>  | <p>На экране появляются изображения птиц. Ребенку нужно показать, какая птица является голубем, сорокой, лебедем и т.д.</p> |

«Домашние и дикие птицы»



На экране выводится изображение птицы. Ребенку нужно назвать эту птицу, затем назвать домашняя это или дикая птица. Ребенку нужно поместить дикую птицу в лес, а домашнюю на ферму.

«Найди букву»



На экран выводятся изображение 4 птиц и слово с пропущенной буквой. Ребенку нужно угадать пропущенную букву, и показать, что это за птичка.

Тема «Звуки»

«Расставь звуки»



На экране написано слово. Под каждой буквой слова расположены пустые места под цветные блоки. Необходимо перенести цветные блоки на верные места под буквами, в зависимости от того, какой звук соответствует букве (твердый, мягкий или гласный).

«Раскрась звуки»



На экране написано слово. Под каждой буквой слова расположены пустые места под цветные блоки. Необходимо выбрать в палитре цвет и раскрасить им пустой блок, в зависимости от того, какой звук соответствует букве (твердый, мягкий или гласный).

Тема «Слоги»

«Слоги»



На экране расположена цепочка пустых блоков, а вокруг расставлены слоги. Нужно отгадать слово и расставить верно слоги в пустые места.

Тема «Магнетизм»

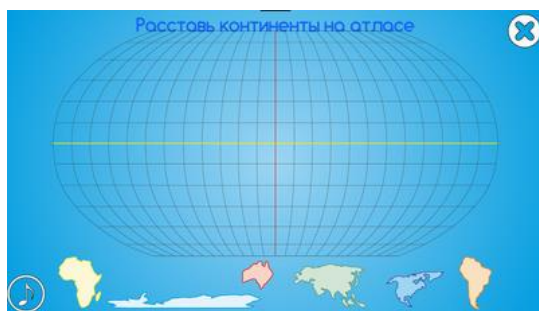
«Что магнитится?»



На экране изображения магнита и трех предметов, среди которых один – металлический. Ребенку необходимо выбрать картинку с изображением металлического предмета, для этого нужно переместить магнит под предмет и поднять руку.

Тема «География»

«Континенты»



На экране появляется пустой атлас Земли. Ниже располагаются континенты. Ребенку нужно расставить континенты на свои места. Затем снизу появятся названия, которые нужно разнести по своим континентам.

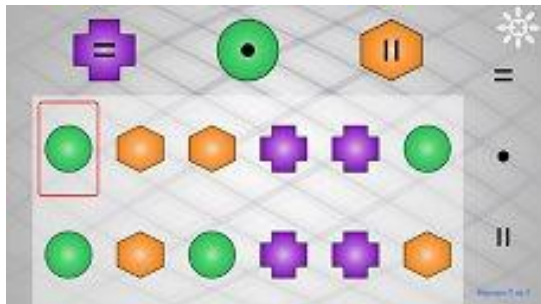
Тема «Геометрические фигуры»

«Запоминай-ка»



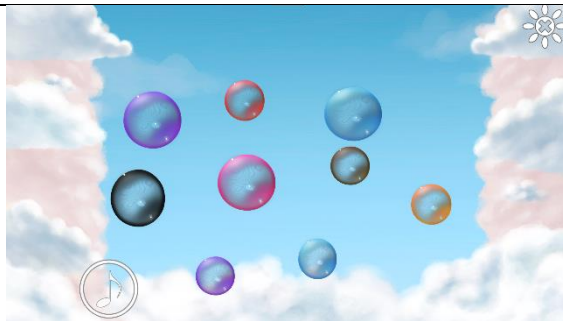
На экране высвечиваются карточки с изображением разных фигур. Ребенку предлагается в течение 12 секунд запомнить их расположение, назвав по порядку, а затем расположить в прежнем порядке.

«Фигуры» (Логика)



На экране высвечиваются игровое поле, в центре которого, слева направо изображены фигуры. Справа – математические знаки, сверху – изображение каждой фигуры и соответствующего ей математического знака. Ребенку предлагается в течение 60 секунд выбрать справа знак, соответствующий фигуре, выделенной на поле.

Тема: «Цвета и формы»



На экране появляются шарики разного цвета, или разного размера. Ребенку загадывают загадку «Лопни шарик красного цвета». Нужно хлопнуть по шарикуну загаданного цвета.

Тема: «Звуки»



На экране перед ребенком выводится изображение предметов или животных. Ему нужно коснуться той картинке, к которой подходит предъявляемый звук.