Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Центр развития ребенка - детский сад №2 «Дельфин»

**Картотека игр в работе с детьми с ОВЗ «ВОЛШЕБНЫЙ ЭКРАН»**



Составила: учитель- дефектолог

Шмакова Гульнара Гайсовна

Бердск 2022г.

**ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ**

**Природоведение**

|  |
| --- |
| «ВРЕМЕНА ГОДА» |
| На экране каждого задания представлены две картинки, изображающие зимний и летний пейзаж. Изображения зверей, птиц, деревьев, цветов и т.д. необходимо переместить на  задании, на экране появляется смайлик. соответствующую картинку. При правильно выполненном задании, на экране появляется смайлик.  *В ходе игры можно обсудить с ребенком следующие темы: Температура воздуха в различные времена года, качество меховых шубок у зверей зимой и летом, а у некоторых и ее цвет. Рост листьев, травы, цветение. Необходимость для роста растений не только тепла, но и солнечного света.* |
| «ДЕРЕВЬЯ И КУСТАРНИКИ» |
| На экране каждого из них представлены три растения (деревья и кустарники) и их плоды и  листочки.  Необходимо расположить каждый плод или листик на соответствующем растении. При правильно выполненном каждого действия и задания в целом, на экране появляется смайлик.  *С помощью этой игры ребенок узнает и запоминает как выглядит растение в целом, его листья, плоды, где растениям для роста. Чем нужно растениям pacmem, что отличаются деревья от кустарников. Можно рассказать какую пользу они приносят людям (кислород для атмосферы, съедобные плоды и ягоды, стройматериалы). Вместе вспомнить загадки, стишки песни.* |
| «СРЕДА ОБИТАНИЯ» |
| Игра содержит 10 заданий.  На экране каждого из заданий представлен один И несколько персонажей из пейзажей,  животных, птиц, насекомых и т. д.  Необходимо выбрать тех персонажей, которые обитают в данной среде данного пейзажа. При правильно выполненном задании, на экране появляется смайлик.  *Игра у у ребенка формируются представления многообразии мира животных (не только диких, но и домашних), и их связей со средой обитания. Обсудите с ребенком особенности приспособления животных разным условиям жизни: устройство гнезд, нор и т.д. для выживания и выведения потомства в различных условиях. животных для домашних Упомянуть, что проблемы решает человек, а дикие все должны делать сами.* |
| «МАМЫ И ДЕТЕНЫШИ» |
| На экране каждого из заданий представлены три взрослых животных и их детеныши. Необходимо расположить каждого из детенышей рядом с его мамой. При правильно выполненном задании, на экране появляется смайлик.  *С помощью этой игры ребенок узнает образы и названия различных птиц, животных и их деток. В процессе игры можно вспомнить сказки, стихи, песенки и загадки с участием соответствующих персонажей и коснуться темы заботы матери о детях.* |
| «НАЙТИ ЛИШНЕЕ» |
| Ha экране каждого из 10 заданий представлены несколько представителей животного мира. Необходимо определить, что объединяет всex их, кроме одного, и дотронуться до изображения этого «лишнего».  *Игра доступна для детей, имеющих представление о классификации видов в природе и о среде их обитания: хищники-млекопитающие, птицы-морские обитатели- насекомые, деревья-кустарники, овощи-фрукты, воздух-земля-вода-пустыня-льды и т.д.*  *Используя игру для развития ребенка, необходимо периодически повторять пройденный материал.*  *С помощью этой игры ребенок учится логически мыслить и развивает зрительную память, а также узнает общие признаки различных видов животных и растений.* |
| «ГДЕ ОНИ РАСТУТ» |
| Игра содержит 14 заданий.  На каждом уровне необходимо для каждого из изображенных в нижнем ряду растений найти место его роста (на земле, под землей, на дереве, на кусте и т. д.)  При правильно выполненном задании, на экране появляется смайлик.  *Рекомендуется обсудить многообразие растительного мира, а также вспомнить замечательную сказку про «вершки и корешки», как мужик с медведем урожай делил. Объяснить, что все растения питаются из земли, а энергию получают от солнца с помощью листьев, иголок, ботвы и тд.* |
| «КТО ЧЕМ ПИТАЕТСЯ» |
| Игра содержит 15 заданий.  На экране каждого задания представлен один представитель животного мира и картинки с вариантами пищи. Необходимо выбрать «правильную» пищу и перенести ее к животному.  *В процессе игры можно объяснить ребенку, что все живое в природе нуждается в питании (хищники едят животных, травоядные траву и листья, растения получают пищу из земли и т.д.). С ребятами постарше возможно также обсудить вопрос зачем вообще нужна пища: переработка ее в организме дает ему энергию и необходимые для жизни вещества.* |
| «КТО ЧТО ЕСТ» |
| Игра содержит  20 заданий и является аналогом игры «Кто чем питается». Однако, более реалистичные  Фотографические изображения объектов  И более сложные задания предназначены для детей постарше. |
| «ЛЕСНЫЕ ДОМИШКИ» |
| Игра содержит 12 заданий, в заданий, в каждом из которых представлены несколько зверей,  птиц или насекомых, а так же несколько видов их «домиков».  *Необходимо переместить животное (птицу насекомое) в тот домик, в котором оно живет - в норку, дупло, муравейник и т.п.*  *В ходе игры обсудите с детьми почему различные животные выбирают те или иные гнезда, места для жительства.* |

**Лексические темы (250 игр)**

*Игры этого раздела позволяют познакомить ребенка с некоторыми группами слов, объединенных по их лексическому значению. Игры во всex темах однотипны, однако, названия участвующих в каждой из них персонажей или предметов соответствуют выбранной лексической теме.*

|  |
| --- |
| «НАЙДИ ЛИШНЕЕ» |
| B каждом задании на экране игрового поля изображены четыре картинки, одна из которых  лишняя, т.к. не соответствует выбранной лексической теме.  Ребенку предлагается исключить «лишнюю» и объяснить, по какому признаку он посчитал это изображение отличным от других.  Игра позволяет ребенку понять, что в выбранной лексической теме, например «цветы», цветы считаются одной группой, а трава, деревья и т.д. - другой, хотя, в других случаях, все они могут считаться одной группой растений.  В каждом задании попросите ребенка ответить, какая более общая группа объединяет представленные на экране картинки.  *Игра развивает у ребенка абстрактно-логическое мышление, память, внимание, смекалку, необходимые для объединения ряда объектов в лексическую группу по некоторым общим признакам, характеризующих предметы.*  *Для закрепления представления о лексических группах можно предложить ребенку придумать свою лексическую группу, объяснив, по каким признакам в нее были включены те или другие объекты и к каким другим лексическим группам могут относиться эти объекты. Можно так же вместе с ребенком дополнить эту группу другими объектами.* |
| «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ» |
| В зависимости от уровня, на экране расположены несколько картинок (от 2-х до 24-х). Через несколько от уровня секунд (от 4-х до 8, в зависимости сложности), на экране появляется новый набор, где одна из картинок не совпадает с первичным вариантом. Необходимо найти ее.  *Игра развивает способность к «фотографическому» запоминанию, внимание, память и наблюдательность.* |
| «НАЙДИ ПАРУ» |
| Аналог известной игры «Memories». В этом разделе («Лексические темы») важно, чтобы ребенок проговаривал названия объектов (цветов, рыб, инструментов и т.п.), которые появляются на карточках.  *Игра имеет существенное отличие в алгоритме открытия и закрытия карточек. Это сделано для того, чтобы в конце игры одна карточка оставалась не открытой, иуребенка была возможность догадаться, какой объект на ней изображен.* |
| *«*ЗАГАДКИ» |
| На экране приведен текст загадки, последнее слово в котором (отгадка) пропущено. Необходимо отгадать загадку, найдя на экране карточку с ответом, и перенести ее в текст, на место правильного ответа.  *Для созданий этого раздела использовались авторские загадки, автор которых - И.Р. Заблоцкая.*  *На сегодняшний день, в разделе «Лексические Темы» общее количество загадок - более 160.* |
| «ПОВТОРИ РЯД» |
| Игра содержит бесконечное число заданий, так как каждый раз компьютер формирует  их произвольно.  Игра дает ребенку первичные навыки ориентации на пространстве игрового поля. Развивает мелкую моторику, необходимую для аккуратного перемещения выбранного квадратика с рисунком на соответствующее место, развивает внимание и наблюдательность.  *В этом разделе («Лексические темы») важно, чтобы ребенок проговаривал названия объектов (цветов, рыб, инструментов и т.п.), которые появляются на карточках.* |
| «ПРОДОЛЖИ РЯД» |
| В каждом из заданий нужно выбрать, кроме основной лексической темы, дополнительную.  Завершая последовательности картинок, ребенок учится различать фрукты и овощи, животных севера и юга и т.п.  Игра знакомит ребенка с разнообразием окружающего мира и вместе с тем позволяет объяснить (понять) ему, что многое в этом разнообразии можно, по определенным признакам, объединить в лексические группы. Ребенка может удивить, например, что лиса входит в одну группу с собаками и волками, а арбуз относится не к овощам, а к ягодам.  *Игра развивает у ребенка аналитическое мышление, внимание, память, наблюдательность, необходимые для понимания того, к какой лексической теме относится тот или иной объект.* |
| «СОСТАВЬ РАССКАЗ» |
| Ha игровом поле - набор квадратиков картинками. Необходимо, используя картинки, составить коротенький рассказ.  картинками можно произвести много операций:  1. Касанием любого квадратика можно изменять изображенную на нем картинку.  2. Любой квадратик можно убрать с экрана, перенеся его движением пальчика в «корзину».  3. На пустое место среди квадратиков можно перенести любой подходящий по сюжету рассказа рисунок.  Игра развивает у ребенка способность к освоению обширного нового материала возможность менять картинки в квадратиках, передвигать и удалять их.  Одновременно требуется логическое мышление, смекалка и творческая фантазия, необходимые, чтобы «привязать» с помощью немногих слов вновь найденную картину к уже построенному ряду.  Составление рассказа по рисункам, как и подбор рисунков (иллюстраций) к рассказам, способствует освоению ребенком грамотной речи. В данной игре присутствуют оба аспекта этой задачи. Педагог может предложить ребенку составить небольшой рассказ, используя окружающие его предметы. |
| «ОБЩЕЕ И РАЗЛИЧИЕ» |
| Игра содержит бесконечное число заданий.  В каждом задании на экране игрового поля изображены 2 картинки, между которыми надо  найти общее и различия - цвет и форма предметов, место произрастания растений, место обитания животных и т.д.  Общих черт и различий, конечно, очень много, поэтому педагог может организовать игру с группой детей, которые дополняют то, что не заметили другие.  Основная задача найти то общее, что позволяет объединить обсуждаемые объекты в группу, соответствующую выбранной лексической теме.  B поисках общего и различия, ребенок осваивает элементы синтеза и анализа, что способствует пониманию построения лексических групп по неким общим признакам. |
| «ТЕНИ» |
| Игра содержит бесконечно число заданий.  В каждом задании в верхней части экрана набор квадратиков с рисунками по выбранной лексической теме, а в нижней части игрового поля изображен прямоугольник с рядом контурных рисунков (теней). Выбрав картинку в верхней части экрана, необходимо совместить ее с аналогичной контурной картинкой ее тенью.  *Игра обучаем ребенка выделять главную для данной задачи черту объекта - его контур.*  *Игра развивает у ребенка абстрактное мышление,*  *внимание, наблюдательность, смекалку.* |
| «ЛЕКСИЧЕСКОЕ ЛОТО» |
| В каждом задании на экране игрового поля изображены две карточки лото и набор желтых (закрытых) квадратиков.  Касаясь до одного из желтых квадратиков, нужно открыть картинку И перенести ее на соответствующий рисунок карточки.  Выигрывает тот, кто первым заполнит свою карточку. Используя значок «стрелка вперед», можно перейти к другому заданию, в котором, для одного из игроков, выбирается иная лексическая тема.  В увлекательной игровой форме дети знакомятся с окружающим их миром животных, растений, птиц и т.д  *Необходимо бъясните ребенку, что бесконечное разнообразие мира удобно разделять на формальные лексические группы, что, в частности, упрощает задачу его изучения.*  *Так, например:*  *Биолог – изучает группу животных*  *Орнитолог – птиц*  *Ихтиолог – рыб*  *Геолог-камни и т.д.* |

**МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ**

|  |
| --- |
| «НАЧЕРТАНИЕ ЦИФР» |
| Данный раздел ориентирован на запоминание  Начертания цифр и чисел и состоит из 11 заданий. |
| «РАССТАВЬ ПО ПОРЯДКУ» |
| На игровом поле в верхней части экрана изображен  прямоугольник с восемью пустыми квадратиками,  а в нижней-восемь чисел. Необходимо заполнить  квадратики числами в порядке возрастания. |
| «НАЖМИ ПО ПОРЯДКУ» |
| Игра содержит два уровня сложности, которые  выполняются на время.  В верхней части экрана первого задания изображен  Ряд цифр в порядке их возрастания. На остальном поле  Хаотично расположены цифры различных размеров и цветов. В  Верхнем ряду, в качестве подсказки, моргает красным цветом  Цифра, которую надо найти на игровом поле.  На втором уровне такая подсказка отсутствует |
| «ЦИФРОВОЕ ЛОТО» |
| На игровом поле расположены карточки лото и  Хаотично разбросанные квадратики (карточки).  Игроки поочередно открывают картинки с  Числами, и переносят на соответствующую клеточку своей  Карточки. |
| «ПУЗЫРЬКИ» |
| Игра содержит 30 заданий. В каждом задании  На экране появляются разноцветные пузырьки ,  На каждом из которых указана цифра. В первом  Задании- три пузырька с цифрами «1» , «2» , «3»,  Во втором задании - четыре цифры, и так далее.  Необходимо касанием «лопать» пузырьки по порядку |
| «СЧЕТ НА СЧЕТ» |
| Игровое поле имеет форму квадрата,  Разделенного на клеточки. В начале игры в две  Клетки помещены числа .Необходим совмещать  Клетки с одинаковыми числами ,аккуратно  Перемещая их через пустые клетки.  После наложения клеток с одинаковыми числами друг на друга, цифры складываются. |
| «ТОЧЕЧКИ» |
| Игра содержит 10заданий. На экране каждого задания высвечиваются в кажущемся беспорядке кружочки с цифрами, и цветовая палитра и таймер. Детям, не знакомыми с цифрами, можно предложить угадать, какой рисунок должен получиться. |
| «Дорисуй цифры» |
| На экране каждого из заданий представлены фрагменты цифр, которые необходимо дорисовать. |
| «ПРЯТКИ» |
| Игра содержит 10 заданий. На экране расположены прямоугольники с арифметическими задачками ( сложение и вычитание), под которыми предлагаются варианты ответов- цифры от 1 до 10.  Решив каждую задачку, необходимо переместить квадратик- ответ на прямоугольник задачку. При правильном решении открывается фрагмент картинки, спрятанной под задачками. |
| «ПОСЧИТАЙ» |
| В каждом из 11заданий необходимо пересчитать предметы на экране и, найдя квадратик с соответствующей цифрой- ответом, переместить ее на значок «?».  Игра позволяет, наряду с обучением ребенка счету, расширить его кругозор и словарный запас, поскольку пересчитываемые предметы весьма разнообразны. |
| «ДОМИНОШКИ» |
| Игра содержит 12 заданий и предполагает наличие у ребенка первичных навыков выполнения арифметических действий ( сложения и вычитания). |
| «СРАВНЕНИЯ» |
| На игровом поле каждого задания изображены по 2 группы объектов. Под каждой группой цифрой указано число объектов в группе. Необходимо определить в какой группе число объектов больше- меньше или их количество одинаково, и перенести правильный значок на знак вопроса при правильном решении появится веселый смайлик |

**ЭКОНОМИКА**

|  |
| --- |
| «МАГАЗИН» |
| Ha игровом поле изображен символический кассовый аппарат и товар, который нужно купить. Под изображением товара указана его стоимость, а в нижней части экрана представлен набор монет.  Необходимо определить, из каких монет можно набрать нужную сумму и перенести их на синий квадрат (лоток).  Можно усложнить задачу, предложив ребенку подсчитать, сколько денег «лишних», если набранная сумма превышает стоимость товара, и сколько денег осталось после покупки.  Полезно обсудить смысл и удобство использования денег. До появления денег существовал обмен одного товара на другой (натуральный обмен). При этом один человек должен был взять свой товар (например мешок картошки), и на рынке обменять свою картошку на другой, нужный ему товар (яблоки, одежда, гвозди и т.д.). Это очень неудобно. Другое дело, если договориться, что, например, картошка стоит 20 рублей, яблоки - 50 рублей, а гвозди - 100. Тогда мы идем в магазин с деньгами и покупаем то, что нам нужно. Для удобства расчетов используются монеты номиналом меньше одного рубля - копейки (100 копеек равняется по цене одному рублю).  Откуда же берутся деньги? Все денежные знаки изготавливает государство, а каждый человек получает их либо за созданный им самим товар (выращенный урожай, изготовленный стол и т.д.) или за свой труд на работе (заработная плата). В связи с этим полезно объяснить ребенку, что, чем больше у человека навыков, знаний и трудолюбия, тем легче ему найти интересную и высокооплачиваемую работу.  Поэтому так важно хорошо учиться. |
| «МАГАЗИН ВЕСОВЫХ ТОВАРОВ» |
| В данной игре, помимо взвешивания фруктов и овощей, необходимо расчитать их стоимость, исходя из цены, указанной на ценнике, и выбрать правильную монетку из нескольких вариантов. |
| «РАЗВЕЗИ ТОВАРЫ» |
| На экране игрового поля каждого задания изображены три специализированных магазина. Подъезжает грузовик с товаром. Необходимо все товары, находящиеся в фургоне «разгрузить» в соответствующие магазины. Задание выполняется на время. |
| «ТОВАРЫ И УСЛУГИ» |
| В этой игре необходимо внимательно посмотреть на рисунок, размещенный на игровом поле и понять, какой продукт на нем изображен - товар или услуга? В зависимости от выбора, нажать соответствующую кнопку |
| «ОГРАНИЧЕННЫЙ БЮДЖЕТ» |
| На экране игрового поля изображены полки с различными товарами, под каждым из которых находится ценник, а в нижней части экрана  тележка и кошелек.  Необходимо переместить на тележку те товары (комплектующие), которые вместе составят работоспособный компьютер.  Общая сумма, на которую можно рассчитывать при покупке, указана на кошельке. Она уменьшается при погрузке каждого из товаров. После минимального укомплектования компьютера (системный блок, монитор, клавиатура и мышка) можно «забирать» товар. Однако, есть и возможность на оставшуюся в кошельке сумму приобрести дополнительные опции (наушники, флешку и т.п.), и лишь затем уехать.  *Цель игры- научить ребенка рационально использовать имеющийся ограниченный бюджет таким образом, чтобы выполнить основную задачу (покупка компьютера) и использовать оставшиеся средства для приобретения полезных опций с учетом собственных приоритетов.* |
| «ЕДИНИЦЫ ИЗМЕРЕНИЯ» |
| «Килограммы, граммы» (2 игры)  На игровом поле каждого задания изображены равноплечные весы. Необходимо переместить взвешиваемые объекты (фрукты или овощи) на левую чашку весов, а затем помещать гирьки (разновесы)как на правую, так, при необходимости, и на левую чашу.  Задача- добиться разновесного положения весов.  В сложных заданиях при переносе гирек только на правую чашку не удается достичь равновесия. Задачу можно решить, положив одну из гирек на левую чашку.  *Обратите внимание ребенка на то, что при поднятии любого предмета необходимо затратить некоторые усилия. Легко убедиться, что все предметы «тянутся» вниз (притягиваются к земле), но одни сильнее, а другие слабее. Фактически эта «сила притяжения» и есть вес предмета. Можно упомянуть, что именно благодаря силе притяжения предметы падают вниз, а не вверх или вбок. Сравнить вес предметов несложно. Наглядный пример качели. Человек с большим весом окажется внизу, а более легкий - наверху. Таков же принцип равноплечных весов. Другие виды весов (пружинные, электрические и т.д.) не используют гирек, однако показывают вес объекта в мех же единицах (граммы, килограммы и т.д.).*  *Можно обсудить с ребенком области применения весов (взвешивание товаров в магазине, измерение веса человека и даже груженого автомобиля и т.д.).* |
| «КТО ТЯЖЕЛЕЕ» |
| На экране игрового поля изображены качели и четыре различных персонажа (животные, птицы и насекомые). Задача ребенка - назвав все персонажи, на взгляд сравнить их по весу,  и затем проверить свою оценку, попарно помещая персонажей на качели.  Можно предложить сравнить вес одной группы персонажей с другой, например, поместив на один конец качелей три объекта, а на другой один, либо, поместив на каждый из концов  по два персонажа.  *Игра знакомит ребенка с живым миром природы, и закрепляет его представление о размерах (весе)*  *различных животных, птиц, насекомых. Можно предложить ребенку вспомнить*  *других*  *представителей фауны и сравнить их по размеру.*  *Обратить его внимание на то, что взрослые особи всегда*  *больше, чем их детеныши:*  *Корова – теленок*  *Собака – щенок*  *Кошка – котенок*  *Курица – цыпленок и т.д.* |
| «СКОРОСТЬ» |
| В верхней части экрана стоят на старте двое соревнующихся, а в центре экрана находятся их изображения. Это могут быть птицы, люди, транспортные средства и т. д. Ребенок должен определить, кто в каждой паре передвигается быстрее и вручить ему кубок победителя. После этого в верхней части экрана начинается соревнование.  Под каждым из участников высвечивается его обычная скорость движения.  *Игра позволяет дать ребенку начальное представление о скорости, как о мере быстроты движения. Педагог может объяснить ребенку, что величина скорости выражается числом километров, пройденных за один час (км/час) или метров, пройденных за секунду (м/сек) и т. д. Чем больше это число, тем выше скорость.*  *преодоления Знание скорости движения различных объектов очень полезно, т. к. позволяет оценить время, необходимое для определенных участков пути. Так, если расстояние от дома до детского сада составляет 1 км, а скорость пешехода примерно 5 км/час, можно сосчитать, что время в пути 12 минут. Если ребенок может сказать, сколько времени он идет до садика, то педагог может вместе с ним решить обратную задачу и вычислить длину пути.* |
| «ДЛИНА И ВЫСОТА» |
| В каждом из заданий игры в центре экрана изображено животное или птица. Необходимо поднести к нему измерительную линейку и определить высоту (длину) объекта, а затем найти на экране соответствующую цифру.  *Полезно также обсудить с ребенком, какие еще он знает единицы длины и рассказать, что основная из них - метр содержит 1000 мм или 100 см, а его эталонный образец хранится в Париже в Палате мер и весов.* |
| «ВРЕМЯ» |
| В этой игре необходимо установить стрелки часов на время, заданное на экране слева в цифровом формате. Как, только задание правильно, появляется надпись: «Умница» и веселый смайлик.  выполнено  По таймеру, установленному внизу экрана, можно контролировать скорость выполнения заданий. |

**ЦВЕТ И СВЕТ**

В данном разделе собраны игры и задания, тем или иным образом связанные с понятиями цвета, красок, оттенков света и красок.

|  |
| --- |
| «СМЕШЕНИЕ КРАСОК» |
| Предлагаемая игра знакомит детей с вариантами смешивания основных цветов палитры, и с названием этих цветов (оттенков).  На экране каждого задания изображена палитра с красками трех цветов и белая клякса, которую нужно закрасить в указанный на экране цвет. Перенося пальчиком по очереди краски с палитры на кляксу нужно добиться требуемого цвета.  *Игра носит познавательный характер и знакомит ребенка со стандартными комбинациями цветов, их названиями, пробуждаем у детей творческую фантазию и желание экспериментировать на бумаге.*  *Можно, используя настоящие краски, наглядно продемонстрировать ребенку переход от одного цвета к другому через ряд оттенков. Для этого достаточно взять краски двух цветов, например, синего и желтого, и, понемногу добавляя желтую в синюю, постепенно получить зеленый цвет.* |
| «ХОЛОДНО-ГОРЯЧО» |
| Игровое поле заполнено листиками. Под одним из них спрятана клубничка, которую и нужно найти. При касании любого листика он окрашивается в один из цветов радуги.  Необходимо, последовательно окрашивая листики, найти направление от более холодного (голубого) цвета, через оттенки желтого, к «горячему» красному. Под ним и прячется клубничка.  *Эта игра похожа на известную детскую игру «Тепло- холодно»: в помещении прячется какой-либо предмет, а от приближения (удаления) к цели. водящему подсказывают «тепло-холодно» в зависимости*  *Обсудите с ребенком понятие теплых и холодных цветов. Начать обсуждение можно с расположения цветов в радуге, которая и представляет собой упорядоченный спектр: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Для запоминания используется фраза- подсказка: «Каждый Охотник Желаем Знать Где Сидит Фазан». Здесь первая буква каждого слова совпадает с первой буквой названия соответствующего цвета. На одном краю спектра синий. Он интуитивно ассоциируется с прохладой: вода, лед, небо. На другом краю теплый желтый (солнце) и далее горячий красный (огонь). Соответственно плавно изменяется зрительное восприятие цветов.*  *Можно организовать с детьми коллективную игру. предложив им разложить по порядку следования цветов в спектре цветные карандаши или разноцветные карточки.* |
| «СМЕШЕНИЕ ЦВЕТА» |
| Игра представляет собой увлекательное наглядное пособие по смешиванию красок с целью получения нужного цвета.  В центре экрана черный кружок и три направленные на него фонарика. Над ними расположен цветной кружок. Цель игры состоит в том, чтобы путем смешивания «света» фонариков на черном кружке добиться совпадение его цвета с цветом верхнего кружка. на каждом фонарике меняют света. Кнопки «+» И «-»меняют интенсивность (яркость) его света. Таким образом, постепенно регулируя фонарики и меняя, таким образом, цвет центрального кружка, необходимо добиться полного совпадения цвета с цветом, заданным компьютером. При этом появится веселый смайлик. Если при кажущемся совпадении, смайлик не появился, значит, цвет все-таки подобран неверно.  *Игра имеет большой гносеологический (познавательный) характер, так как не только дети, но и очень многие взрослые не знают, что из трех основных цветов (синий, красный, зеленый) можно составить многообразный мир новых цветов и оттенков.* |
| «КРАСОЧНЫЙ МИР» |
| На экран компьютера можно последовательно выбрать 12 цветных картинок. Цвета на каждой из них соответствуют тем, которые видит человек при естественном (солнечном) свете. Под картинками находятся три разноцветные полоски ползунка. Каждый ползунок регулирует интенсивность одного из цветов - зеленого, красного или синего на представленном изображении.  Меняя яркость цветов в «освещении» изображения, можно наблюдать, как изменяется картинка. Как выглядит мир без синего, без зеленого, без красного, или при их малой яркости.  *Эта игра поможет объяснить детям, что свет представляет собой смесь самых разных цветов и оттенков.*  *Полезно обратить внимание, что объекты на картинках, имеющие яркую (одноцветную) окраску при ослаблении соответствующего света выглядят черными и почти невидимы. Если же, при полном «выключении» основного цвета, объект не становится черным, значит, в его окраске присутствуют и другие цвета наряду с основным. Детям постарше можно объяснить, что:*   * *Белый (солнечный) свет это смесь всевозможных цветов, чему пример удивительное явление радуга, которая позволяет увидеть составляющие солнечного*   *света.*   * *•В природе почти ни какие объекты не светятся сами по себе, а лишь избирательно отражают из «белого» света какую-либо составляющую (трава зеленый, мандарин - оранжевый, помидор - красный и т.д.). это легко продемонстрировать, погасив свет в комнате. Все станем черным.* |
| «МИР ГЛАЗАМИ ЖИВОТНЫХ» |
| Данная игра позволяет ребенку узнать, как видят окружающий мир различные живые существа. На каждом из 7 слайдов представлена цветная Касаясь одного из них пальчиком, можно увидеть картинку картинка, то или иное животное и человек. «его глазами». При этом важно заметить, что различия в восприятии связаны не только с тем, что глаза воспринимают цвета по-разному, но и в расположении глаз. Так, например, у лошади глаза, расположенные по бокам, и они не видят того, что находится ровно впереди.  *Для детей эти картинки - иллюстрация того, что все живые существа, даже их любимцы - собаки и кошки, из-за особенностей строения глаз видят мир иначе, чем человек. Детям постарше можно объяснить, что:*  *В зависимости от образа жизни и способа добывания пищи у всех живых существ, глаза воспринимают цвета по-разному. Этим определяется такое разное видение окружающего мира.*  *\* у людей бывают отклонения цветового восприятия, когда, при хорошем зрении, они не могут различить, например красные ягоды (малина, брусника) на фоне зеленых листочков, т.е. красный и зеленый цвет для них выглядят одинаково (дальтонизм).*  *Расскажите про удивительные природные «аномалии»: • Очень плоская рыба камбала в основном лежит на боку на дне моря и имеет два глаза с одной стороны головы. • Пауки, которым надо видеть вокруг себя очень мелких насекомых, имеют до восьми глаз.* |

**ЭКОЛОГИЯ**

|  |
| --- |
| «ЧЕЛОВЕК И ПРИРОДА» |
| Игра содержит 5 заданий.  На игровом поле каждого задания изображены шесть картинок, а в центре запрещающий значок.  Необходимо поочередно переносить знак запрета на те картинки, где изображено что-либо нарушающее экологию. При каждом правильном ответе появляется веселый смайлик, который затем исчезает.  Игра способствует воспитанию у ребенка экологической грамотности, формирует общее представление об уязвимости природы и о факторах угрожающих ей: костры, браконьерство, грязные сточные , воды, загрязнение атмосферы и т.д.  B В процессе игры необходимо рассказать ребенку, что охрана окружающей среды имеет большое значение не только для животных и растений, а также и для человека. Стоит упомнуть о существующих мерах защиты природы:  наказание за загрязнение почвы, воды и воздуха ; строгие правила охоты и рыболовства; запрет на разведение костров в лесах в засушливый период; запрет на незаконную вырубку лесов; создание заповедников; международный список вымирающих животных КРАСНАЯ КНИГА. |
| НЕЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ТРАНСПОРТ |
| На игровом поле каждого задания изображены квадратики, в которых нарисованы различные средства передвижения. Необходимо поочередно отметить те из них,  которые не являются экологически чистыми. При каждом правильном ответе появляется веселый смайлик, который затем исчезает.  Игра способствует воспитанию у ребенка экологической грамотности и дает общее  Представление об особенностях различных средств передвижения.  В процессе игры необходимо объяснить ребенку, что все современные двигатели, использующие сжигаемое в них топливо, наносят вред экологической обстановке в масштабах всей планеты. При их работе сжигается кислород, а в результате горения образуются и выбрасываются с атмосферу вредные, а зачастую и ядовитые вещества.  Поэтому все большее внимание обращается сегодня на развитие экологически чистых видов транспорта, но широкое распространение пока имеет только электротранспорт.  Во многих странах пользуются большой популярностью как средства передвижения велосипед, самокат роликовые коньки и т.д., которые, несомненно, являются самыми экологически чистыми. |
| «СОРТИРОВКА МУСОРА» |
| «Сортировка мусора»  Ha игровом поле находятся предметы, изготовленные из различных материалов  (бумага, металл, пластик и т.п.) и контейнеры для раздельного сбора отходов. Необходимо перенести предметы в соответствующие контейнеры.  Игра способствует воспитанию у ребенка экологической грамотности и навыков культурного природопользования. B процессе игры стоит объяснить ребенку, что выброшенные на свалку или брошенные в лесу отходы наносят непоправимый вред окружающей среде.  Между тем, существуют технологии переработки отходов с пользой для человека и без ущерба для экологии. Но для такой переработки необходима предварительная сортировка мусора.  Для развития кругозора можно рассказать, во что можно переработать отходы:  Бумажное вторсырье (макулатура) может быть переработана в новую бумагу. Сырьем для изготовления бумаги является древесина, поэтому использование макулатуры бережет лесные ресурсы планеты.  \* Из переработанного стекла можно изготовить новые стеклянные изделия и сантехническую продукцию.  \* Металлолом после очистки и переплавки идет на изготовление новых металлоизделий.  \* Пластик продукт химической промышленности. Он почти не поддается гниению и разложению. Поэтому его отходы загрязняют природу на многие десятилетия. Из переработанного пластика получают массу новых пластмассовых изделий самого разного назначения (мебель, синтетическая обувь и одежда, посуда, контейнеры и т.д.). |

**НОЧЬ И НЕБО**

|  |
| --- |
| «ПЛАНЕТЫ» |
| Игра знакомит детей со строением Солнечной системы и особенностями ее планет.  В каждом задании на экране изображено Солнце, расположенные вокруг него планеты  и траектории этих планет (пути их движения вокруг Солнца). Ниже размещен ряд изображений планет с их названиями.  Первое задание «Самая горячая планета». Здесь необходимо, правильно выбрав планету, на которой самая высокая температура поверхности, найти ее в нижнем ряду и переместить в кружочек со знаком «?» на соответствующей траектории.  *Интересно:*  *Ответ на вопрос этого задания может для многих оказаться неожиданным. Казалась бы, что, чем ближе к источнику тепла (Солнце, костер или печка), тем должно быть жарче. Тогда самой горячей из планет будет Меркурий. Однако, правильный ответ - Венера. Объяснение в том, что Венера, в отличие от Меркурия, имеет атмосферу, играющую роль «шубы» или «одеяла». Атмосфера сохраняет полученное от Солнца тепло, и смягчает перепад температур между солнечной «теневой» стороной планеты.*  *Температура на Венере +475 градусов днем и +462 градуса ночью, а на Меркурии соответственно + 472 градуса и минус 173 градуса. Здесь уместно спросить ребенка о разнице дневной и ночной температур на Земле. А Вы знали, что на Луне, находящейся рядом (но не имеющей обращенной K Солнцу атмосферы), на стороне,*  *температура +107 градусов, а на противоположной минус 153?*  Из второго задания, ребенок узнает название самой большой планеты солнечной системы - Юпитер, который в 11  раз больше Земли.  Третье задание - «Голубая планета». Правильный ответ, конечно, Земля. Дело в том, что земная атмосфера, в отличие от  атмосферы других  планет, содержит  МНОГО  кислорода,  благодаря чему, при взгляде из космоса, Земля действительно  выглядит голубым шаром.  Четвертое задание - «Планета с кольцами». Ответ найти очень легко, т.к. эта планета в нижнем ряду и изображена с «кольцом».  Можно рассказать детям, что у Сатурна действительно тысяч спутников, существует несколько колец, образованных сотнями спутники вращающихся вокруг него. Эти каменные глыбы разного размера, которые можно разглядеть в мощный телескоп. При этом можно вспомнить и единственный спутник Земли - Луну (не считая искусственных спутников, запущенных человеком). Пятое задание «Планета из газа и льда» - Плутон. В  самом названии задания содержится подсказка, из чего, в основном, состоит Плутон. Плутон самая далекая от Солнца планета и на ней такая низкая температура (минус 230 градусов), что все газы (кислород, углерод, азот и т.д.), из которых могла бы состоять атмосфера, перешли в твердое состояние (так как, например, пары воды превращаются в лед). Шестое задание «Расставь по орбитам». Данное задание помогает педагогу познакомить ребенка со строением Солнечной системы, с названиями планет и расположением их траекторий относительно Солнца. По материалам игры можно обсудить с ребенком увлекательный вопрос о возможности существования жизни на различных планетах. Для любых живых существ необходимо выполнение нескольких условий: Наличие атмосферы Как для дыхания, так и для смягчения перепадов температуры. При этом, видимому, для любых форм жизни в атмосфере должно быть достаточное содержание кислорода. Температура на поверхности не должна быть ни  чрезвычайно высокой, ни слишком низкой.  Планета не может быть чрезмерно большой, так как иначе сила тяжести «раздавит» все живое на ней. Можно отметить, что сила тяжести на планете зависит не только от размера, но и от ее плотности. Так Юпитер в 11 раз больше Земли, но сила тяжести на нем больше земной всего в 2,5 раза (человек, весящий на Земле 70 кг, на Юпитере будет иметь вес 160кг). |
| «ЗВЕЗДНОЕ НЕБО» |
| В каждом из заданий на экране - рисунок фрагмента звездного неба, а ниже - изображения нескольких созвездий. Необходимо перенести каждое из созвездий нижнего ряда на то место звездного неба, где находится точно такая же по конфигурации группа звезд. Это совсем не просто!  Игра развивает у ребенка внимательность, способность к зрительному восприятию и запоминанию образов сложных объектов (созвездий), способность к образному мышлению и фантазию (почему именно так названы те или другие созвездия). Например, конфигурация звезд в созвездии Лебедя напоминает птицу, а контуры Дракона и Северной короны вполне соответствуют названиям.  Запомнив формы и взаимное расположение созвездий, ребенок сможет в дальнейшем вместе с друзьями или с родителями поискать их на реальном звездном небе. |
| «СОЗВЕЗДИЯ» |
| B верхней части экрана расположены схематичные изображения созвездий Зодиака и их названия. В нижней части экрана их эквиваленты. Необходимо их совместить.  *В процессе игры полезно рассказать, что многие астрономические названия даны древними греками.*  *Контурные очертания некоторых созвездий действительно отдаленно напоминают представителей животного мира или персонажей древнегреческих мифов (рак, скорпион и т.д.), но в*  *некоторых случаях соответствие увидеть трудно. Поскольку в данной игре встречаются исключительно зодиакальные созвездия, полезно пояснить, чем они замечательны, хотя это не очень простая задача: эти созвездия расположены очень далеко от солнца на условном круге, называемым Зодиаком. Солнце, при движении Земли вокруг него, как бы «заслоняет» для земного наблюдателя поочередно эти созвездия. Существует календарь, подсказывающий в какие дамы Солнце «находится» в каждом из созвездий. Например: с 21.05 по 21.06-Близнецы, с 22.06 по 22.07 – Рак и т.д.*  *При этом до сих пор существует поверье, что дама человека указывает его знак (созвездие) рождения Зодиака, который может определять не только склад характера, но и, до некоторой степени, судьбу этого человека.* |

**ВРЕМЕНА ГОДА**

|  |
| --- |
| ЗИМА, ВЕСНА, ЛЕТО, ОСЕНЬ(4 игры) |
| Все игры данного раздела содержат по 6 заданий с различными изображениями,  характерными для какого-либо времени года. Ребенок должен найти, какие именно детали  соответствуют пейзажу.  *Предложите детям вспомнить, какие еще приметы и характерные признаки того или иного времени года существуют. Например,*  *Зима:*  *Мороз, снег, праздник Нового года, зимняя спячка некоторых животных, белый мех у зайца, катание на лыжах, коньках и санках, и т.д.*  *Весна:*  *тает снег, прибавляется день, солнце греет жарче, оживает природа, появляется первая зелень, и т.д.*  *Лето:*  *Теплая погода, купание, комары и т.д.*  *Осень:*  *Дни становятся короче, солнце менее жаркое, дети идут в*  *школу, меняет цвет листва и т.д.* |

**БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

|  |
| --- |
| «СВЕТОФОРЫ» |
| Игра содержит 2 задания.  Первое задание знакомит ребенка со светофором,  имеющим три сигнала- красный, желтый, зеленый.  Ребенок должен вспомнить, какие именно цвета используются в таком светофоре, и в каком порядке они располагаются.  Чтобы облегчить ребенку запоминание сигналов на светофоре, педагог может предложить такую подсказку: Красный цвет самый главный, т.к. он категорически запрещает движение. поэтому он помещен на верхнюю позицию. Зеленый - не такой строгий. Он разрешает пешеходу идти, но, если не хочется, то можно не идти, хотя транспорт все - таки обязан ехать, чтобы не создавать пробок.  Желтый сигнал, хотя и запрещает движение, но является переходным между красным и зеленым и, поэтому, размещен между ними.  Второе задание знакомит ребенка с двухцветным пешеходным светофором.  Можно отметить, что здесь также красный свет расположен наверху, а фигурка должна быть не только красной, но и изображать стоящего человечка, т.к. идти на красный сигнал нельзя. И, нельзя. И, наоборот, при разрешающим (нижнем) сигнале фигурка зеленого цвета и изображает ходьбу.  Педагог может рассказать ребенку, что знания расположения сигналов на светофоре очень важно для людей с нарушениями цветного зрения (дальтонизм), которые в некоторых случаях не могут отличить красный цвет от зеленого, но запомнили, что загоревший верхний сигнал светофора запрещает переход улицы, а нижний- разрешает. |
| «РАССТАВЬ ЗНАКИ» |
| В каждом задании этой игры на экране высвечивается фрагмент улицы или дороги  крупный контур дорожного знака.  Ребенок должен объяснить, в чем особенность дорожного движения на данном участке и выбрать необходимый тут дорожный знак.  Педагог может предложить ребенку обратить внимание на дорожные знаки, встречающие ему по дороге в детский сад или в школу, и рассказать о них.  Игра знакомит ребенка с названиями и назначением дорожных знаков и, одновременно, обучает его оценивать специфику или особую опасность отдельных участков улиц, а  также развивает у него ассоциативное мышление, т.к.изображения на многих знаках весьма наглядны:  Место отдыха  Медпомощь  Пешеходный переход  Для усиления игрового момента педагог может «назначить» ребенка начальником службы  Организации дорожного движения, ответственным за расстановку знаков. |

ТРЕНИРОВКА МОТОРИКИ

B разделе собраны игровые задания, в основном направленные на развитие внимания и реакции у малышей. Игры этого раздела требуют от ребенка высокой концентрации внимания и сосредоточения.

|  |
| --- |
| «ОДУВАНЧИКИ» |
| На экране изображена полянка, с которой взлетают вверх одуванчики. За одну минуту (по таймеру на экране) ребенок должен поймать количество одуванчиков,  максимальное  нажимая пальчиком на их изображение. Количество пойманных одуванчиков и необходимое для победы количество (30 шт.) отображаются на экране.  С каждой секундой одуванчики летят быстрее и быстрее.  *Игра нацелена на тренировку скорости реакции, координации «взгляд-рука» и мелкой моторики у ребенка. Работая с малышами, рекомендуется завести для каждого ребенка табличку (журнал) результатов и сравнивать итоги предыдущих и последующих игр. Возможность подсчета очков позволяет не только контролировать изменение результатов, но стимулируем ребенка стремиться к новым рекордам. Не забудьте рассказать малышам про настоящий одуванчик. О том, что если ветер подует на его «шапочку», семечки с зонтиками полетят искать место, где потом из них вырастут новые цветки.* |
| «СОБЕРИ УРОЖАЙ» |
| Игра содержит 3 уровня сложности.  Главным персонажем данной игры является маленький Ёжик, который по тропинкам несет  на своей спинке съестные припасы (грушу, яблочко или грибок) в корзинку.  Необходимо направить Ёжика так, что бы яблочко оказалось в корзине с яблочками, груша с грушами, грибок с грибками. Менять направления движения ёжика можно нажимая на стрелки-указатели, которые установлены на перекрестках. На каждой корзинке с припасами указано количество принесенных продуктов и количество, необходимое для ее  полного заполнения.  *Игра развивает навыки ориентации в пространстве, внимания, скорости реакции и мелкой моторики. Ребятам постарше можно рассказать о географических картах на примере рисунка местности, где ходит ежик. Понимание того, как рисунок отображает реальный ландшафт, развивает абстрактное мышление.* |
| «ТОЛЬКО ВПЕРЕД» |
| На каждом уровне игры на экране отображаются различные геометрические фигуры с гранями различных цветов. Фигуры постоянно вращаются вокруг своей оси, а при касании  экрана пальцем - движутся сверху экрана вниз.  В нижней части экрана высвечивается кружок, периодически меняющий свой размер и, время от времени, цвет.  Необходимо, держа палец в любом месте экрана, подвести ближайшую фигуру поближе к кружку. В тот момент, когда сторона, совпадающая по цвету с цветом шарика обращена к нему, касанием пальца нужно провести шарик сквозь фигуру. |
| «МЫШОНОК И КОЛБАСКА» |
| Все 3 уровня игры содержат изображение кусочка сыра, наверху которого - мышонок. В «дырках» прячутся мышата, причем все они наелись сыра, но очень хотят съесть кусочек колбасы.  Этот кусочек висит на крюке в нижней части экрана. Крюк подвешен на двух веревках через блоки (правый и левый) в верхних углах игрового поля. Веревки идут далее к нижней левой и нижней правой катушке соответственно.  При касании нижней правой катушки она начинает наматывать веревку и поднимать крюк с колбаской «вправо вверх». вверх». Соответственно, нижняя левая катушка тянет «влево-  Задача ребенка - подкручивания правую и левую катушки провести (протащить) колбаску к мышонку, ждущему наверху.  Особая сложность третьего уровня заключается в том, что катушка начинает самопроизвольно разматываться, опуская крюк, если ее «отпустить». Поэтому, для подъема колбаски по выбранному маршруту между дырками, от игрока требуется рук. высокая скорость реакции и особая точность движений обеих  Игра развивает у ребенка не только мелкую моторику, но и общую координацию движений, а также требует от него сообразительности и способности ориентироваться на игровом поле, просчитывая безопасный маршрут колбаски. |
| «ПО ЩУЧЬЕМУ ВЕЛЕНИЮ» |
| В этой игре на экране изображен фрагмент замершего водоема с большим количеством лунок. Такие лунки делают во льду рыбаки при зимней рыбалке.  Из лунок периодически высовываются головы щук. Для поимки щуки надо успеть коснуться ее пальчиком. Игра идет на время (19 секунд), а суммарный улов фиксируется в верхнем левом углу экрана.  Игра развивает у ребенка мелкую моторику, реакцию и способность быстрой ориентации на игровом поле. Лимит времени вносит дополнительный спортивный азарт, позволяя сравнивать результаты игр, как своих, так и своих товарищей. |

**КОНСТРУИРОВАНИЕ**

|  |
| --- |
| «СОБЕРИ КАРТИНКУ» |
| Игровое поле каждого задания представляет собой рисунок, разделенный на сегменты и, ниже, геометрические фигуры различных форм и цвета.  Необходимо для каждой фигуры найти сегмент на рисунке, совпадающий с ней по форме, размеру и ориентации на плоскости экрана, а затем движением пальчика переместить фигуру к ее месту на рисунке.  *Игра развивает способности к анализу визуального сходства или различия объектво. Причем, по нескольким факторам: форма, цвет, ориентация в пространстве. Рекомендуется знакомить ребенка с образами названиями геометрических фигур, комментируя смысл этих названий: треугольник - три угла, четырехугольник - четыре, прямоугольник – прямые углы и т.д.*  *Полезно предложить ребенку найти вокруг себя или вспомнить предметы, имеющие правильную или (близкую к правильной) геометрическую форму: книга, дверь, тарелка, блин, елка и т.д.*  *Для развития глазомерной оценки форм можно организовать коллективную игру, аналогичную сборке пазлов. Сначала каждый ребенок должен что-либо нарисовать, затем разрезать рисунок на кусочки и перемещав, опять сложить свою картинку. Затем дети меняются пазлами и складывают картинки друг друга. Можно вспомнить разбитую тарелку, или чашку, которую собирают по осколкам и склеивают.* |
| «ФОРМОЧКИ» |
| На экране представлены различные цветные фигуры. Необходимо поочередно совместить их с соответствующими формочками серого цвета. При правильном выполнении задания на игровом поле появляется веселый смайлик.  Игра развивает у ребенка координацию и способность отделять существенные детали картинки от менее важных. В этой игре - форму изображения, а не его цвет. Попросите ребенка называть цвет выбранной формочки для закрепления знаний палитры красок.  Вместе C ребенком можно вспомнить предметы одинаковой формы - книги, тетради, тарелки, вспомнив, что их можно точно накладывать друг на друга.  Полезно так же поговорить о значении размера сходных по форме предметов. Так книги разного формата можно сложить в стопку, но получится не очень аккуратно, а, напротив, матрешки (или кастрюли) замечательно вкладываются друг в друга. |
| «СОРТЕР» |
| На экране представлены рисунок и различные цветные фигуры. Необходимо движением пальчика перенести фигуры на рисунок, найдя им место, соответствующее по форме, цвету размеру и ориентации на плоскости.  *Игра развивает у ребенка способность к анализу визуального сходства или различия объектов, причем сразу нескольким факторам: форма, ориентация в пространстве*  *и цвет, развивая внимательность, абстрактное мышление, способность сосредоточиться.*  *Наличие заданий с цифрами позволяет напомнить ребенку*  *их название и образ (написание).*  *Можно вспомнить с ребенком предметы различной формы (круглые, квадратные и т.д.), отдельно обсудить значение цветовой гаммы окружающего мира.*  *Например: яркая раскраска цветка привлекаем пчел, для которых именно цветовой фактор один из важнейших. Здесь же можно, затронув тему взаимосвязи с природой, объяснить ребенку, что пчела нужна цветку для опылении, a цветок ей для сбора меда. Скромная расцветка маленьких птиц и смена меха (зима-лето) служит многим животным для маскировки. Яркие цвета одежды девочек, чтобы привлечь-внимание.* |
| «ГЕО- ФОРМЫ» |
| Игра содержит 10 заданий.  На экране игрового поля каждого задания изображен прямоугольник, разделенный на квадратики. B желтых квадратиках верхней строчки прямоугольника нарисованы различные формы, а в левом столбце - цветные облачка.  Выбрав на игровом поле цветную фигурку, необходимо переместить ее на пустой квадратик прямоугольника, где совпадают цвет по строке и форма по столбцу.  Чтобы ребенок действовал не наугад, а по алгоритму, предложите ему, выбрав одну из цветных фигурок, подвести ее к облачку того же цвета и двигаться вдоль строки до столбца под желтым квадратом с соответствующей формой.  *Полезно предложить ребенку решить обратную задачу: по алгоритму найти в уже заполненном прямоугольнике фигуру какого-либо цвета и формы.*  *Рекомендуется объяснить ребенку, что фактически вы составляете таблицу.*  *Для лучшего понимания, можно составить вместе с ребенком простые таблички. Эта игра развивает у ребенка способность сосредоточить внимание на нескольких факторах. В данном случае на одновременном сопоставлении цвета и формы предметов. Подспудно развиваются элементы логического мышления Форма объектов одинакова, а цвет разный неверно, цвет одинаковый, а форма разная - неверно, цвет и форма совпадают - верно.* |
| «ПОСЧИТАЙ» |
| Игра содержит 10 заданий.  На экране изображен цветной рисунок, детали которого представляют собой геометрические фигуры: круги, прямоугольники, овалы, трапеции, треугольники и т.д.  Справа от рисунка - контуры этих фигур со знаками вопроса, а внизу - ряд чисел. Необходимо сосчитать, сколько фигур определенного вида имеется на рисунке (независимо от их размера и цвета). Затем, переместить правильное число на соответствующий знак вопроса.  Игры позволяет уточнить и укрепить представление ребенка о формах и названиях геометрических фигур: Овал - это вытянутый круг  Треугольник - фигура с тремя углами и тремя сторонами. и другие  Игра способствует развитию у ребенка умения сосредоточить внимание на существенных признаках объекта (в данной игре это форма фигурок, но не цвет и размер) и, одновременно, закрепляет навыки счета. |
| «НАЙДИ ЛИШНЕЕ» |
| Игра содержит 10 задания.  На экране игрового поля изображено несколько фигур или предметов. Ребенку предлагается касанием пальчика «исключить лишний» объяснить, по какому признаку он посчитал это изображение отличным от остальных.  В некоторых заданиях высвечивается несколько групп предметов и тогда включается фактор их количества в каждой группе.  *Игра развивает у ребенка абстрактно мышление, внимание,*  *память, логическое мышление,*  *наблюдательность, смекалку и умение выбрать из ряда факторов (признаков, характеризующих предметы) важные для решения данной конкретной задачи.*  *Для закрепления навыков сравнения признаков предметов (важных и второстепенных) можно предложить ребенку придумать аналогичные задачки из окружающего мира: карандаши - по цвету или длине, заточенные и сломанные, книги - по размеру, фрукты и ягоды и т.д.* |
| «ПРОЕКЦИИ» |
| Игра содержит 15 заданий.  На экране каждого из заданий представлены: верхний ряд из трех квадратиков с картинками, под каждым из которых знак вопроса, а так же нижний ряд из трех геометрических фигур, которые «спрятаны» в изображенных на картинках предметах.  Игра предлагает ребенку мысленно представить себе вид привычных предметов при взгляде на них с разных сторон и увидеть образы знакомых геометрических форм.  Необходимо, найдя на рисунке предмет, одну из фигурок, перенести такую же из нижнего ряда на соответствующий знак вопроса.  В некоторых заданиях предмет и соответствующая фигурка не полностью идентичны, но сходны друг с другом, как, например, юбочка и трапеция.  Рекомендуем вместе с ребенком (или группой детей) поискать такие же задачки вокруг себя: тарелка и солнце - круг, шкаф и холодильник - прямоугольник и т.д.  Интересно также обсудить с детьми изменение видимого контура предмета в зависимости от точки зрения. Например, стакан сверху выглядит как круг, а сбоку, как прямоугольник. Тарелка сверху- круг, наискосок - овал.  Игра развивает способность к пространственному воображению, анализу «мысленной картинки» (т.е. выделение в ней нужных элементов), умение находить общее среди, казалось бы, разнородных предметах. |
| «ТЕНИ» |
| Ha игровом поле каждого изображена картинка и контурные рисунки.  Необходимо найти на картинке объект,  соответствующий одному из контуров, назвать его и совместить его с его контуром («тенью»). Полезно обсудить с ребенком понятие контура предмета (его внешней границы), который можно увидеть, либо нарисовать, обведя карандашом предмет на листе бумаги. (например - ладошку). Граница тени предмета также является его контуром (тень ладошки от лампы).  *Игра развивает мелкую моторику и учит ребенка сравнивать объекты по одному из их признаков, в данном случае по контуру. Разнообразие картинок изображенных на них объектов расширяет кругозор ребенка и позволяет поговорить с ним о временах года, водоемах и пляжах, о празднике Нового года и т.д.* |
| «ТЕТРИС» |
| Упрощенный вариант известной игры «Тетрис». На игровом поле каждого задания изображен серый прямоугольник, разграфленный на клеточек и набор цветных фигур. Необходимо разместить фигурки в прямоугольник так, чтобы они не накладываясь друг на друга, и заполнили все клеточки прямоугольника.  *Игра развивает у ребенка мелкую моторику, а также требует от него сообразительность и способность к логическому мышлению, т.к. перемещая очередную фигуру, необходимо просчитать, куда будет помещена следующая. Игра относится к категории игр – головоломок. Можно вместе с детьми изготовить настольный вариант «тетриса». Для этого нужно на листе бумаги в клеточку нарисовать квадрат и провести в нем по клеточкам несколько непересекающихся ломаных линий, закрасить получившиеся фрагменты квадрата разными цветами и разрезать его по линиям. Затем, перемешав изготовленные цветные фигуры, предложить детям собрать квадрат заново.* |
| «КОНСТРУКТОР» |
| Данная игра - упрощенный вариант игры «Твой мультфильм» из раздела «Творчество».  Для выбора представлены различные геометрические фигуры разнообразных цветов.  Из них можно создавать любые объекты, рисунки, менять размер, поворачивать, накладывать друг на друга.  Игра содержит несколько готовых примеров, сборку которых можно поручить ребенку в качестве задания. |

**Подраздел «УЧИМ ФИГУРЫ»**

|  |
| --- |
| «НАЙДИ ЛИШНЕЕ» |
| На игровом поле расположено четыре геометрические фигуры. Необходимо «исключить» лишнюю фигуру и объяснить, по какому признаку она отличаются от остальных. |
| «НАЙДИ ПАРУ» |
| Аналог известной игры «Memories».  Игра имеет существенное отличие в алгоритме открытия и закрытия карточек. Это сделано для того, чтобы в конце игры одна карточка оставалась не открытой, и у ребенка была возможность догадаться, какая фигура на ней изображена. |
| «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ» |
| На экране игрового поля каждого задания изображены несколько геометрических фигур одной формы (выбранной), но разного цвета. Необходимо быстро запомнить расположение этих фигур. Через несколько секунд появляется изображение, где цвет одной из фигур изменен. Необходимо ее найти. |
| «ПРОДОЛЖИ РЯД» |
| Начиная игру, необходимо выбрать дополнительную тему две появляется поля игрового экране (фигуру). На незаконченные последовательности. Одна из них составлена из выбранных основных фигур, а другая - из дополнительных. Необходимо их завершить. На втором уровне представлены И, последовательности надо соответственно, четыре расставить по местам четыре типа геометрических фигур, произнеся название каждой из них. |
| «ПРОЛОЖИ ТРОПИНКУ» |
| Ha экране игрового поля изображен прямоугольник, разграфленный на 80 клеточек с геометрическими фигурами. В первом задании используется только одна (выбранная) фигура. Необходимо проложить тропинку по фигуркам одного цвета из нижнего правого угла к верхнему левому (или наоборот).  На втором уровне изображены фигурки не только разного цвета, HO и разной формы. Здесь определяющей при прокладывании тропинки является форма, а не геометрической фигуры.  На третьем уровне изображены геометрические фигуры разных цветов и разной ориентации на поле. Здесь тропинка должна соединять одинаковые фигуры, независимо от их цвета и угла поворота. |
| «ОБЪЕДИНЯЛКИ» |
| Эта игра идет на счет. Необходимо соединить одинаковые фигуры, выбирая максимальное количество расположенных рядом, но не по диагонали фигур. Чем больше фигур будут соединены за один ход, тем больше очков добавляется к общему счету.  На первом уровне поле заполнено одинаковыми фигурами 3-х цветов. На втором уровне используются 4 цвета.  При переходе к третьему уровню предлагается выбрать дополнительную фигуру, при этом при этом поле будет заполнено разноцветными фигурами двух видов. |
| «ЛОТО» |
| Лото из карточек с изображением геометрических фигур.  В увлекательной игровой форме дети закрепляют знание геометрических фигур. Ребенок должен понять, что тип фигуры определяется только ее формой, но не цветом, размером или ориентацией в пространстве. Игра развивает у ребенка абстрактное мышление,  внимание и зрительную память, наблюдательность, смекалку и умение выбрать из ряда факторов (признаков, характеризующих предметы) важные для решения данной конкретной задачи.  Для закрепления знаний педагог может предложить ребенку назвать предметы, которые по виду сходны с фигурами. |

**РАЗВИТИЕ ЛОГИКИ**

|  |
| --- |
| «ПАЗЛЫ» |
| На игровом поле изображено 12 картинок. Ребенку предлагается выбрать картинку,  которую хочет он собрать. При этом картинка распадается на фрагменты. Необходимо при помощи пальчика составить все фрагменты вместе. Как только тот или иной фрагмент оказывается на «своем месте», он фиксируется, и изменить его положение уже невозможно. Это является подсказкой.  К тому же можно обратиться за помощью, нажав на знак вопроса - картинка высвечивается целиком.  Чтобы вернуться к режиму «собирания», достаточно дотронуться пальчиком до любой точки игрового поля.  *Пазлы - это игра из разряда «головоломок». Она требует умения концентрировать внимание и хорошей зрительной памяти, чтобы «держать в голове» как всю картинку, так и расположение и цвета ее деталей. Одновременно ребенок проводит в поисках места для нужного фрагмента на собираемой картинке либо мысленный эксперимент (примерка), либо реальный (метод проб и ошибок). При этом проводится логический анализ правильности стыковки соседних фрагментов. Можно организовать коллективную игру, аналогичную сборке пазлов. Сначала каждый ребенок должен что-либо нарисовать, затем разрезать рисунок на кусочки и перемешав их опять сложить свою картинку. Затем дети меняются пазлами и пытаются сложить картинку своего друга. Здесь также можно вспомнить разбитую тарелку, или чашку, которую собирают по осколкам и склеивают.* |
| «ЛАБИРИНТЫ» |
| В каждом из заданий игры детям предлагается несколько вариантов пути к цели.  В данной игре нужно помочь принцу найти дорожку к принцессе. Если это удается, принцесса улыбается, а на экране появляется смайлик. Можно перейти к следующему заданию! Обратите внимание: лабиринты генерирует компьютер, их число бесконечно. *Ведение принца по маршруту требует четкой моторики. Сложное переплетение дорожек развивает в процессе игры смекалку, внимательность, умение ориентироваться на пространстве виртуальной плоскости (рисунка). В ряде заданий может быть не один, а несколько путей к цели и можно попытаться найти кратчайший из них. Это обучает ребенка сравнивать и анализировать различные варианты решения задачи, каждый из которых дает нужный результат, но лишь один - оптимальный, лучший.* |
| «КУБИКИ» |
| На экране игрового поля представлен набор из 12 кубиков. На всех сторонах каждого кубика находятся фрагменты картинок. Чтобы получить готовый рисунок, необходимо поворачивать по очереди кубики, подбирая нужные фрагменты. Когда все грани подобраны правильно, кубики совмещаются вместе - образуя единый рисунок.  внимательность и  Игра развивает у ребенка наглядно - образное мышление, внимание и сосредоточенность, необходимые, чтобы контролировать совпадение цветового фона и линий на соседних кубиках, а так же способность к синтезу, т.е. воссозданию целого из его фрагментов. |
| «ПИРАМИДА» |
| Игра содержит 3 уровня сложности.  При входе в игру на экране открывается изображение пирамиды из кирпичиков разного цвета, на вершине которой лежит колобок.  Необходимо касанием пальчика последовательно «вынимать» кирпичики, стараясь при этом, чтобы пирамида не развалилась, и колобок не скатился вниз.  Дополнительное условие: каждый вынимаемый кирпичик же цвета, что и образец, изображенный слева вверху экрана (заданный компьютером). должен быть точно такого же цвета. Три уровня игры отличаются количеством цветов кирпичиков, которые могут быть вынуты.  На каждом уровне ведется подсчет успешно вынутых кирпичиков, что позволяет сравнить результаты разных игроков и следить за успехами каждого из них.  Также элементов  *Игра способствует развитию у ребенка зрительно двигательной координации, a логического мышления в связи с необходимостью понять, который из кирпичиков можно в данный момент вынуть, «безболезненно» для устойчивости пирамиды.*  *На начальном этапе полезно, отвлекшись от экрана, продемонстрировать ребенку устойчивость простейших конструкций, складывая их на столе из нескольких кубиков.* |
| «УЗЕЛКИ» |
| Ha экране игрового поля изображен прямоугольник, составленный из 8 квадратов. В двух квадратах по два взаимосвязанных объекта (лягушка - стрекоза, аист гнездо и т.д.).  Необходимо собрать из отрезков сложную кривую линию, соединяющую эти объекты.  При правильной стыковке отрезков пути, кривая линия не должна иметь разрывов и изломов, т.е. должна быть плавной. Если квадратик поставлен правильно, он фиксируется на своем месте.  В более сложных заданиях на каждом из нижних квадратиков нарисованы по два или три отрезка разного цвета и, соответственно, в процессе подбора строятся одновременно несколько линий.  *Игра обучает ребенка размышлять, анализировать и, сосредоточив внимание, находить среди предлагаемых вариантов решения (выбор решения (выбор очередного квадратика) правильный. Сложность игры заключается в том, что необходимо учитывать не только совпадение концов отрезков по месту (отсутствие разрывов линий), но и их направление в месте стыковки.* |
| «ВОСЬМИЦВЕТИК» |
| На экране игрового поля изображен рисунок цветка с восемью лепестками, цветовая палитра и значок - подсказка.  Игроки по очереди закрашивают (помечают) лепестки цветка каким-либо цветом. Для этого достаточно «макнув палец в палитру», дотронуться до выбранного лепестка. При каждом ходе игрок может пометить либо один лепесток, либо два, расположенных рядом. Побеждает тот, кто закрасит последний лепесток. Фактически борьба за последний ход начинается ближе к концу игры. Полезно рассмотреть несколько примеров финала:  1. после очередного хода игрока А остается рядом три не закрашенных лепестка подряд. Игрок А проиграл, т.к. Б помечает средний лепесток И через один ход побеждает  2. осталось три лепестка: два рядом, один отдельно.  Игрок А выиграл при любом ходе игрока Б  3. осталось три отдельных лепестка. Проиграл игрок А. Таким образом, за несколько ходов до конца игры, выбирая раскраску одного или двух лежащих рядом лепестков, нужно стремиться получить в финале выигрышную комбинацию не закрашенных лепестков.  возможные  *Эта игра, очень простая на первый взгляд, обучает логически, анализируя ребенка мыслить варианты своих действий и действий соперника, а также способствует развитию тактического планирования, т.е. умения смотреть на несколько шагов вперед.* |
| «ЗАПОЛНИ ПРОПУСКИ» |
| В каждом задании этой игры, на экране игрового поля изображены один или два больших квадрата, разграфленных на 9 клеточек. Одна или две клеточки - со знаком вопроса, а остальные с рисунками.  Задача ребенка, внимательно рассмотрев расположение фигурок в большом квадрате, найти квадратик -ответ и  на клеточку со знаком «?», аккуратно переместить его объяснив при этом, почему именно это решение он считает правильным.  Чтобы выбрать правильный ответ, необходимо внимательно каждый рассмотреть квадрат догадаться (проанализировать), что в каждой строчке или столбце нет повторяющихся фигур, либо, наоборот все фигуры одинаковы.  мышления,  *В процессе игры ребенку придется тренировать навыки мелкой моторики, сравнительного анализа и логического чтобы понять принцип расположения рисунков, а также подспудно научиться экстраполяции, т.е. распространению найденной закономерности.*  *Можно предложить ребенку простые задачки на логический поиск «недостающего звена»: разложить в ряд правильно чередующиеся любые предметы карандаши, книги, детали конструктора.* |
| «КОЛБОЧКА» |
| Ha всex уровнях данной игры на экране расположена колбочка, частично наполненная различными фигурками различных цветов. Кроме того, B мисочке находятся дополнительные фигурки, тоже разноцветные.  Цель игры— понять последовательность, в которой расположены фигурки в колбочке, и дополнить ее фигурками из мисочки (продолжить последовательность). |
| «МЯЧИКИ» |
| На экране каждого из уровней изображены 3 горшочка разного цвета, в которые при начале игры начинают падать мячики. В верхней части экрана расположен таймер, (на каждый уровень отведена 1 мин), счетчик количества очков и кнопка «очистить» для стирания всех начерченных линий.  Необходимо пальчиком рисовать короткие линии (штрихи- отражатели), отскакивая от которых, мячики каждого цвета будут падать в соответствующий по цвету горшок. Если штрих нарисован неточно (мячики промахиваются), можно добавить корректирующие штрихи. Чем быстрее будут нарисованы все необходимые штрихи, тем больше очков наберет играющий. Дети интуитивно знакомы с отскакиванием мячика от пола или от стенки, однако в данной игре необходимо представить себе как «отражает» мячик наклонная плоскость (штрих). Можно проиллюстрировать это с помощью рисунка на  листочке бумаги.  *Игра развивает у детей мелкую моторику, необходимую для точного (и быстрого) нанесения штрихов, а также K абстрактно-логическому способность необходимому при выборе места расположения штриха и его наклона.* |
| «ЗАПОЛНИ РЯД» |
| На экране игрового поля каждого задания изображен ряд косточек домино пропущенной позицией. Ниже несколько доминошек, одна из которых должна быть перемещена на свободное место (решение). Чтобы найти доминошку - решение необходимо понять закономерность изменения числа точек на косточках верхнего ряда.  Если задача решена верно, на экране появляется смайлик. Игра развивает способность к сосредоточению внимания и абстрактно-логическому мышлению, зрительной оценки количества предметов в группе без их последовательного подсчета:  - это 4  - это 3.  Более простой вариант поиска закономерностей, не требующий от ребенка знание чисел, реализован в игре «Заполни пропуски». |
| «ГЕО-ФОРМЫ» |
| На каждом из уровней этой игры необходимо догадаться, в какой последовательности изображены Фигурки на стройках и столбцах таблицы и заполнить пропуски «свободными» фигурками, расположенными на экране, принимая во внимание их цвет и форму. |

**ТРЕНИРОВКА ПАМЯТИ И МЫШЛЕНИЯ**

|  |
| --- |
| «НАЙДИ ПАРУ» |
| Игровое поле каждого уровня составлено из карточек с рисунками, Через секунду после старта они переворачиваются, скрывая рисунки. Далее необходимо вспомнить, где  Расположены одинаковые изображения и коснуться их.  Если выбраны парные карточки, то они остается открытыми, иначе картинки закрываются и нужно искать пары снова.  От уровня к уровню количество карточек увеличивается. Очень важно при старте уровня зрительно запомнить расположение карточек. Это позволяет сократить сократить время выполнения задания.  Игра развивает зрительную память и внимательность. Можно предложить другой вариант игры (в том числе коллективной): на столе размещаются несколько предметов. Нужно запомнить расположение. Затем, незаметно для детей, изменяется предметы и  расположение предметов или их состав. Побеждает тот, кто первым заметит все изменения. |
| «НАЙДИ ОТЛИЧИЯ» |
| На экране игрового поля каждого задания представлены две схожие картинки. Необходимо найти отличия между ними.  При правильном выборе на табло увеличивается количество очков. Стрелочками можно  переключаться между заданиями вперед или назад. На выполнение всех заданий отводится пять минут. Игра развивает у ребенка способности концентрировать внимание, наблюдательность и сообразительность. Тренируется и мелкая моторика рук.  Наличие таймера придает элемент соревновательности. Можно называть найденные отличия, словарный запас (вершина горы – пик, и т.д.). Полезно поискать отличия между схожими окружающими предметами: стульями, шкафчиками, книгами и т.п. |
| «НА ПОЛОЧКАХ» |
| На экране игрового поля изображены полочки, на которых располагаются предметы, которые поочередно выделяются подсветкой (мигают). Нужно запомнить очередность миганий и далее, коснуться предметов в порядке их выделения.  Игра кажется очень простой на начальных уровнях, но с увеличением количества предметов, играть становится все интереснее и интереснее. Пройти последние уровни сможет не каждый взрослый! |
| «НАЙДИ ЛИШНЕЕ» |
| На экране каждого задания изображены предметы разного назначения. Ребенку  предлагается касанием «исключить лишний» и объяснить, по какому признаку он посчитал этот предмет выпадающим из группы. |
| «НАЙДИ ОДИНАКОВЫЕ» |
| На игровом поле расположены разнообразные цветные картинки. Для каждой картинки верхней части экрана имеется абсолютно идентичный рисунок в нижней части.Необходимо  найти одинаковые картинки и совместить их.  Сложность игры заключается в том, что многие картинки отличаются друг от друга лишь незначительными деталями и на первый взгляд кажутся одинаковыми.  Для закрепления навыков арифметического счета можно вместе с ребенком подсчитать количество картинок сходных (совпадающих) по одному из признаков (например: цвет фона,), затем по другому признаку - по форме и т.д. |
| «КЛАД ПИРАТОВ» |
| Эта игра  аналог известного «Морского боя».  Против ребенка играет компьютер.  На экране изображены два игровых поля (две карты местности). В начале игры необходимо  спрятать сундуки с сокровищами на (левом) поле. Для этого их нужно передвинуть в любое место своей карты и отпустить. При этом сундуки не должны касаться друг друга, между ними должны быть хотя бы одна свободная клетка.  Первый ход делает ребенок, коснувшись какой-либо ячейки на правом поле (на поле противника). Пират выкапывает на этом месте ямку. В зависимости от результата раскопок:  1. Ямка пуста. Следующий ход делает компьютер.  2. Пират выкопал часть клада, тогда остальную часть сокровищ этого сундука надо искать в соседних ячейках.  3. Найден весь сундук. Вокруг него автоматически помечаются ячейки, где сокровищ быть не может. Необходимо продолжать поиски среди «свободных» ячеек.  Игра продолжается до тех пор, пока кто-либо из игроков не одержит победу, т.е. не выкопает все сундуки противника. Игра запрограммирована таким образом, что в 99% случаев выигрывает ребенок. |
| «КРЕСТИКИ НОЛИКИ» |
| Игра содержит 3 уровня.  Первый уровень традиционные «крестики хо нолики». Задача каждого из игроков  Первым собрать по одной линии (вертикаль, горизонталь или диагональ)  три одинаковых значка (Х или 0). Второй уровень - та же игра, но одновременно на трех гранях куба. Очередной ход можно делать на любой из граней. Третий уровень  «Крестики нолики» на большом поле. Задача собрать в любом направлении цепочку из пяти значков одного типа (Х или 0).  Игроки рисуют по очереди в свободных клетках поля свои значки (Х или 0), выбрав по желанию и цвет значка. |
| «ОТРЕЗКИ» |
| Игра содержит 5 уровней.  На экране игрового поля разбросаны точки (кружочки). Игроки по очереди соединяют пары точек отрезком, выбрав какой-либо цвет палитры. Отрезки не должны пересекаться, а из каждой точки может выходить только один отрезок. Выигрывает тот, кто нарисует последний отрезок. На каждом уровне значок («стереть все») позволяет начать игру сначала. Стрелочки (назад, вперед) дают возможность перехода между уровнями.  На более сложных уровнях увеличивается количество точек и соответственно число вариантов каждого хода. |
| «МОСТИКИ» |
| На экране игрового поля изображены камешки двух цветов.  Необходимо помочь ежику пробраться к колобку, а волку к медведю. Игроки, выбрав из палитры свой цвет по очереди соединяют мостиками соседние камешки своего цвета.  За один ход можно соединить только два камешка вертикали или горизонтали. Очередной мостик не обязательно должен сразу стыковаться с предыдущими, однако, цель игры - построить из мостиков «тропинку».  Мостики разных цветов не могут пересекаться. Побеждает игрок первым построивший сплошную линию мостиков между своими персонажами. |
| «ЛОСКУТКИ» |
| каждом задании на левой части экрана расположен цветной рисунок, два фрагмента  которого обесцвечены. Справа варианты разноцветных фрагментов рисунка,отличающихся друг от друга цветом некоторых деталей. Ребенок должен внимательно изучив как рисунок, так и предлагаемые фрагменты и переместить нужный фрагмент на соответствующий серый квадрат рисунка. |
| «ПОРЯДОК ФИГУР» |
| В верхней части игрового поля каждого задания изображены: слева - квадратик-образец, а справа - пустой. Ниже расположены фигуры, которые надо в определенном порядке переместить в пустой квадрат, так, чтобы в нем получился рисунок, аналогичный образцу.  Сложность игры заключается B том, что фигуры, перемещенные в пустой квадратик  частично перекрывают друг друга и поэтому первостепенное значение очередность их перемещения. В случае неправильного размещения фигур, можно, вернуть их в нижнюю часть игрового поля и снова искать решение. |
| «ФУТБОЛ» |
| На экране игры - футбольное поле, разграфленное на клеточки. Игроки (2 человека) поочередно делают ходы, рисуя по очереди линии. Каждый следующий ход начинается с места окончания предыдущего. Длина каждого хода 3 клетки, в любом направление - вбок, вверх, вниз или по диагонали. Причем, линия может изменять направление в течение хода. Однако запрещено пересекать любые другие линии на поле. В том числе следы от предыдущих ходов.  В процессе каждого хода, задача игрока может состоять в чтобы приблизиться к противника или воротам противника «запереть» его, так чтобы он не смог выполнить свой ход, не пересекая других линий.  Если противник «заперт», игрок пробивает «штрафной». Штрафной удар выполняется только прямой линией, в любом направлении, по сетке игрового поля или по диагонали. |