

ТАБЛИЦА С ОПИСАНИЕМ ИГР

Тема «Здоровей-ка»

«Здоровое питание»



Перед ребенком выводится изображение продукта. Ему нужно назвать этот продукт и разместить его в сектор полезной еды (на тарелочку) или сектор вредной (зачеркнутая тарелочка).

«Соотнеси с образами»



На экране появляются изображения предметов личной гигиены, спортивных принадлежностей и их контуры. Ребенку нужно правильно соотнести картинку с ее тенью.

Тема «Урожай»

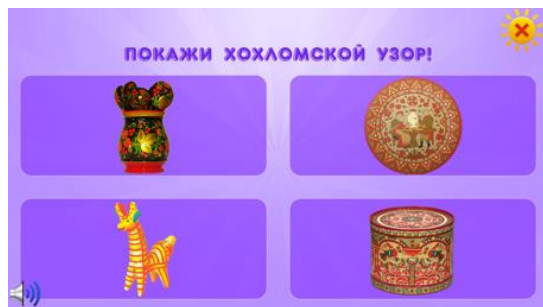
«Разложи по банкам»



Нужно помочь петушке 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.

Тема «Народная игрушка»

«Народная игрушка»



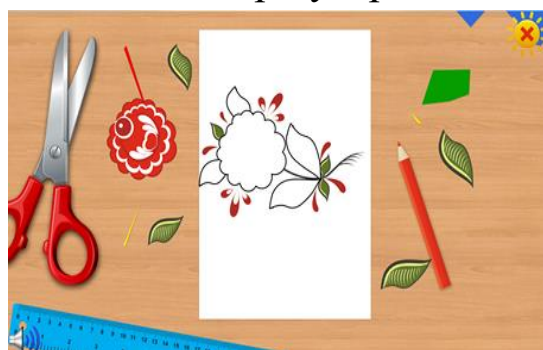
На экране появляется изображение гжельского, городецкого и хохломских узоров. Ребенку нужно выбрать какой из них является гжельским узором, хохломским и где изображен городецкий узор.

«Раскрась узор»



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

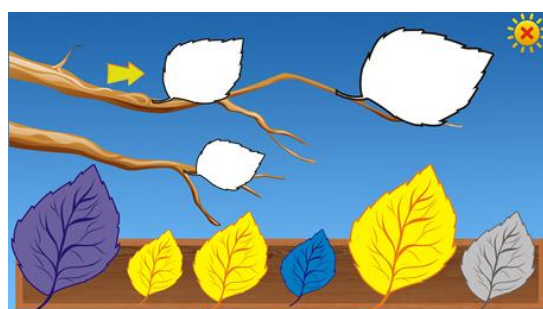
«Собери узор»



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

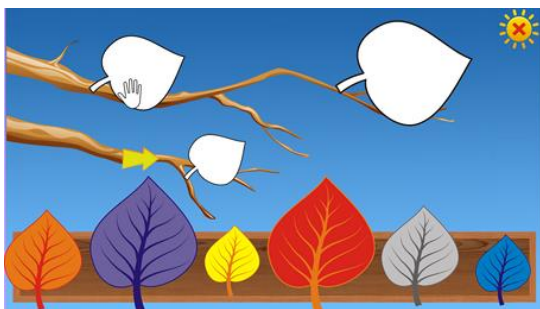
Тема «Краски осени»

«Осенние листочки»



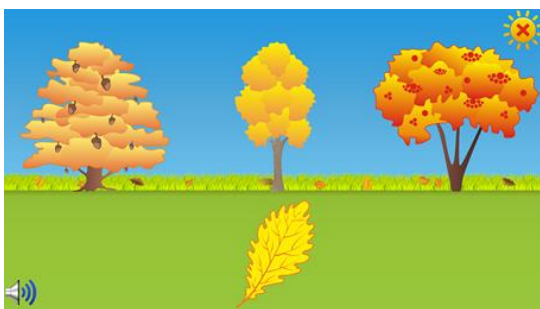
На экране появляются изображения листочков и их контуры. Ребенок должен правильно выбрать листочки по размеру и цвету.

«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 удерживать руку на выбранном дереве.

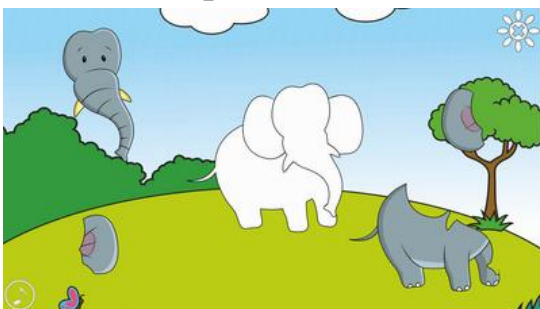
«Считаем листочки»



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»

«Собери животное»



Игра построена по типу аппликации. Ребенку предлагается собрать животное из частей.

«Прятки. Африка»



На экране изображены спрятанные животные. Ребенок управляет персонажем, который передвигается по экрану. Нужно найти загаданное животное и подойти к нему.

«Прятки. Север»



На экране изображены спрятанные животные. Ребенок управляет персонажем, который передвигается по экрану. Нужно найти загаданное животное и подойти к нему.

«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.

Тема «Домашние животные»

«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.

Тема «Тропические животные»

«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.

Тема «Одежда»

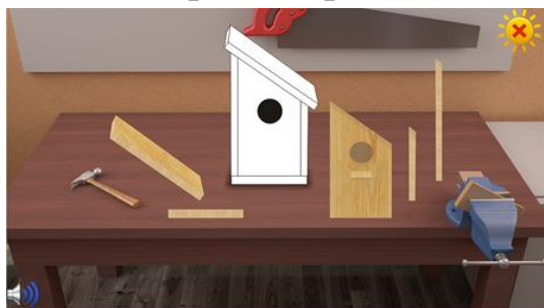
«Запоминай-ка»



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.

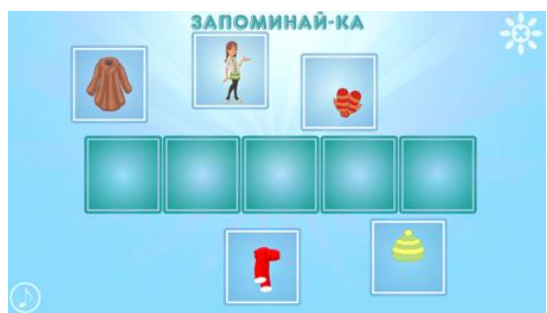
Тема «Готовимся к зиме»

«Собери скворечник»



Данная игра построена по типу аппликации. Ребенку нужно собрать из разных частей и деталей кормушку для птиц.

«Запоминай-ка»



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

Тема «Семья»

«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.

Тема «Домашние хлопоты»

«Запоминай-ка»



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.

«Наведи порядок»



На экране появляется комната, где все предметы перепутались. Ребенку нужно расставить их на места (игрушки на полку, одежду в шкаф, цветы на окошко).

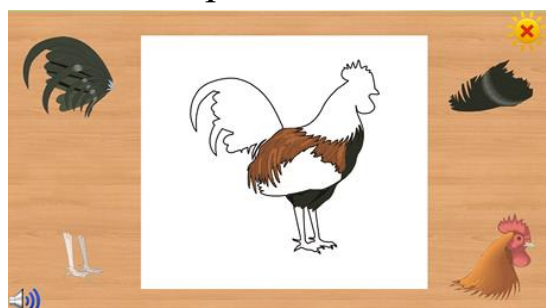
Тема «Птичий двор»

«Домашние и дикие птицы»



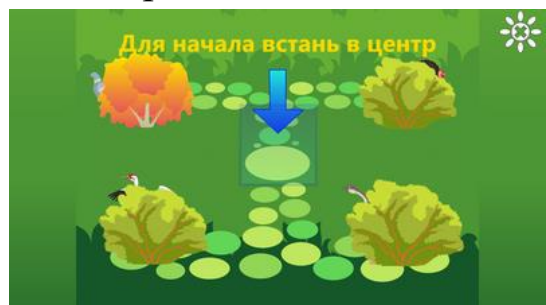
На экране выводится изображение птицы. Ребенку нужно назвать эту птицу, затем назвать домашняя это или дикая птица. Ребенку нужно поместить дикую птицу в лес, а домашнюю на ферму.

«Собери по частям»



Игра построена по типу аппликации. Ребенку предлагается собрать птичку из частей.

«Прятки с птицами»



На экране изображены спрятанные птицы. Ребенок управляет персонажем, который передвигается по экрану. Нужно найти загаданную птицу и подойти к ней.

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»

«Как добраться?»



Каждое задание состоит из двух частей. После того, как прозвучит инструкция ребенку нужно выбрать нужный вид транспорта, переместить его в пункт отправления (на материк, в город) и назвать, затем переместить в пункт конечного назначения

«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.

«Путешественник»



На экране появляются специальные контуры. Ребенок должен встать в них и повторить движения. После того, как ребенок замирает в правильном движении, контур окрашивается. Открывается часть памятника архитектуры. Затем нужно открыть все части картинки.

Тема «Геометрические фигуры»

«Запоминай-ка»



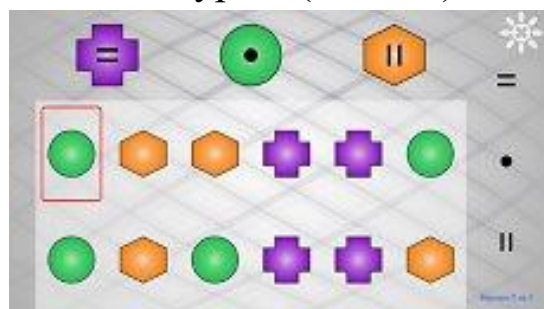
На экране высвечиваются карточки с изображением разных фигур. Ребенку предлагается в течение 12 секунд запомнить их расположение, назвав по порядку, а затем расположить в прежнем порядке.

«Снежки»



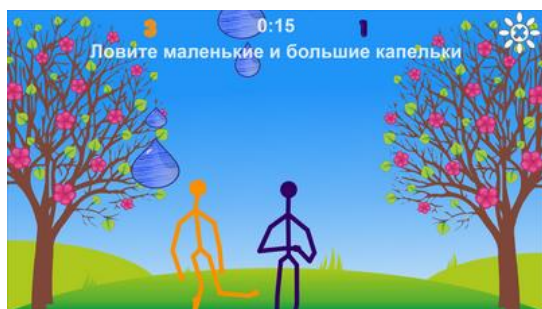
На экране изображен «скелетик» ребенка, сверху экрана падают снежки разного размера. Дети могут отбивать и ловить снежки в своё удовольствие. Эту игру можно использовать на физкульт-минутках и для развлечения.

«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 математический знак, соответствующий фигуре, которая выделена в игровом поле.

«Ловилка»



На экране изображен «скелетик» ребенка, сверху экрана падают капельки разного размера и штриховкой. В начале дается задание на игровой отрезок, например, «лови только большие предметы». В следующие 30 секунд ребенок должен ловить только большие капельки. Дальше задания меняются и усложняются.

Тема «Транспорт»

«Эстафета – Транспорт»



Играют сразу два игрока (по игроку из команды). Детям нужно выбрать нужный вид транспорта, переместить в круг, находящийся в нижней части игрового поля за максимально короткое время. Игра носит соревновательный характер. После правильного ответа игроку нужно передать эстафету

Тема «Национальности»

«Национальный костюм»



На экране появляется изображение 3 национальных костюмов. Ребенок должен выбрать верный костюм по заданию.

Тема «Звуки»

«Что это за звук»



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