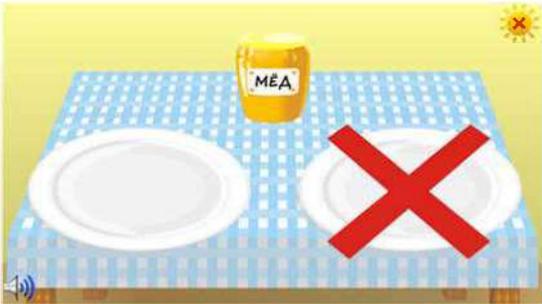
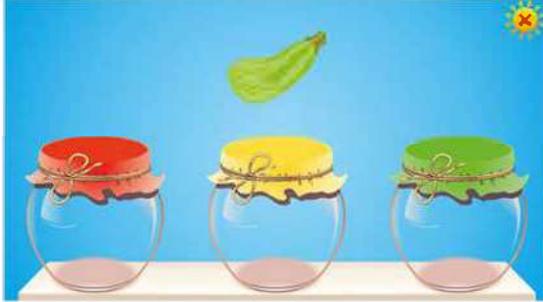


# ТАБЛИЦА С ОПИСАНИЕМ ИГР

<b>Тема «Здоровей-ка»</b>	
<p data-bbox="252 331 624 371">«Здоровое питание»</p> 	<p data-bbox="735 371 1457 640">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 data-bbox="280 712 595 752">«Органы чувств»</p> 	<p data-bbox="735 694 1457 1075">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 data-bbox="272 1106 603 1146">«Распорядок дня»</p> 	<p data-bbox="735 1088 1457 1469">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>
<b>Тема «Урожай»</b>	
<p data-bbox="233 1585 643 1626">«Найди по описанию»</p> 	<p data-bbox="735 1648 1457 1863">На экране предложены три картинки овощей и фруктов. Ребенку нужно выбрать один фрукт или овощ по заданному признаку</p>

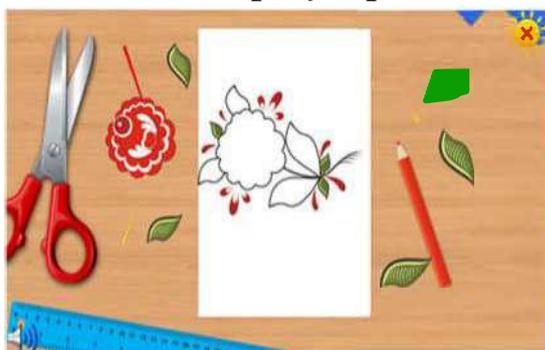
<p>«Разложи по банкам»</p> 	<p>Нужно помочь петушку разложить овощи и фрукты по банкам. Красные овощи и фрукты положить в красную баночку, желтые – в желтую, зеленые – в зеленую. В конце игры дети должны назвать, какие овощи и фрукты лежат в каждой баночке.</p>
<p>«Отгадай загадку»</p> 	<p>На экране 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><b>Тема «Народная игрушка»</b></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 «Национальности»

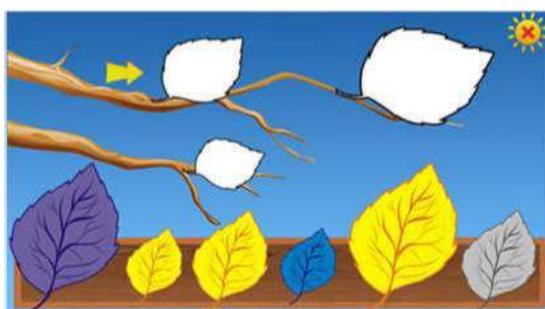
### «Национальный костюм»



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

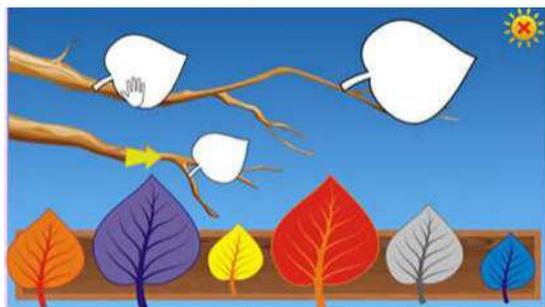
## Тема «Краски осени»

### «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»

### «Чей голос?»



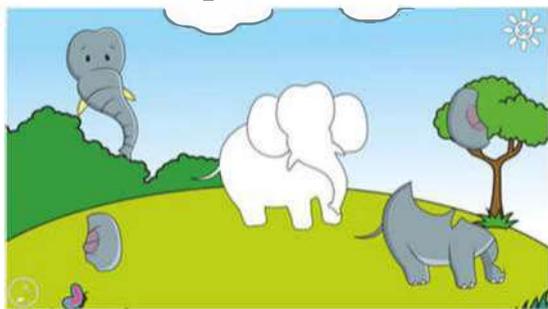
На экране выводится изображения животных. После воспроизведения звукового файла, ребенку нужно угадать голос какого животного это был.

### «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.).

### «Собери животное»



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

### «Описательный рассказ»



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



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»



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»

### «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.

### «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).

### «Найди букву»



После того как ребенок слышит вопрос, ему нужно выбрать нужную картинку, на которой нарисована буква или слово.

Например, найди пропущенную букву

1. \_едро(В)

2. \_вабра (Ш)

## Тема «Птичий двор»

### «Что это за птичка?»



На экране появляются изображения птиц. Ребенку нужно показать, какая птица является голубем, сорокой, лебедем и т.д.

### «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»

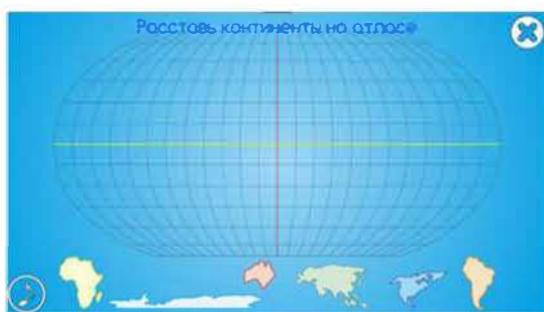
### «Что магнитится?»



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.

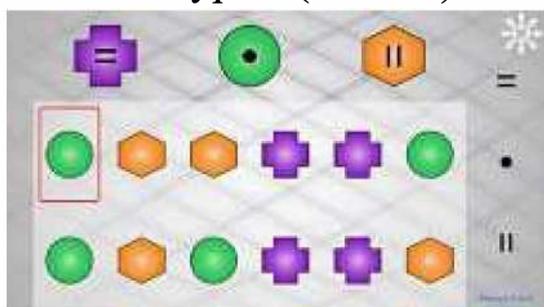
## Тема «Геометрические фигуры»

### «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 шарiku загаданного цвета.

### Тема: «Звуки»



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