

# Таблица игр «Математика»



## «Собери букет»

На экране пример, картинки цветов, корзина. Ребёнку нужно прочитать примеры. Затем перетащить нужное количество цветов в корзину. Для перетаскивания необходимо нажать на цветок, а затем нажать на корзину.



## «Рыбалка»

На экране пронумерованные по порядку рыбки проплывают друг за другом. Ребёнку нужно послушать задачу, считая по порядку, поймать нужную по счёту рыбку. Игроку нужно нажимать на необходимую рыбку.



## «Весы»

На экране весы, на левой чаше которых баночка с цифрой. Ребёнку нужно поставить на правую чашу баночки с цифрами так, чтобы их общее значение было равным с баночкой на левой чаше. Для перетаскивания необходимо нажимать на баночку, а затем нажать на чашу.



## «Собери узор»

На экране краски и контурное изображение предмета с примерами. Ребёнку необходимо решить пример, чтобы узнать каким цветом надо раскрасить элемент изображения. Переместить краску на элемент.



### «Сказки»

На экране книга с полем для иллюстрации из сказки, которое разделено на 6 частей, в каждой цифра. Вокруг книги расположены пазлы с примерами. Ребёнку нужно выбирать пазлы с примерами, результат которых равен указанному числу. По мере того, как складываются пазлы, появляется иллюстрация сказки, которую ребёнок должен отгадать.



### «Магазин»

На экране игрушки с ценниками расставлены по полочкам, посередине стоит пустая корзина, вверху количество данных монет на покупку игрушек. Ребёнок должен выбрать и положить столько игрушек в корзину, чтобы сумма на ценнике равнялась сумме данных монет.



### «Волшебники»

На экране предметы разной формы. Ребёнку нужно собрать предметы заданной формы.



### «Строители»

На экране появляется образец замка, построенного из геометрических фигур и варианты строительных наборов. Ребёнку нужно проанализировать образец (сосчитать количество каждой из фигур) и выбрать соответствующий набор. Затем из предложенных фрагментов составить замок.



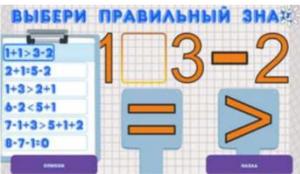
### «Фасовщики»

На экране две чаши с цифрами, над каждой чашей конвейер с предметами. Ребёнку надо переместить нужное количество предметов с конвейера в чашу с лева и справа. Сравнить по количеству и поставить нужный знак.



### «Подточи карандаши»

На экране два стакана: слева с определённым количеством карандашей, справа – пустой, коробка с карандашами, точилка и линейка с числовой прямой. Ребёнку нужно внимательно послушать задание, выполнить счётную операцию, указав ответ цифрой на линейке справа.



### «Уравнения»

На экране математическое выражение, снизу расположены знаки: «<», «>», «=». Ребёнок должен «щелкнуть» по знаку, чтобы выражение стало верным.



### «Примеры»

На экране пример, в котором один из знаков (цифр) заменен знаком вопроса. Снизу расположены знаки: «+», «-»; (цифры). Ребёнок должен «щелкнуть» по знаку (цифре), чтобы выражение стало верным.