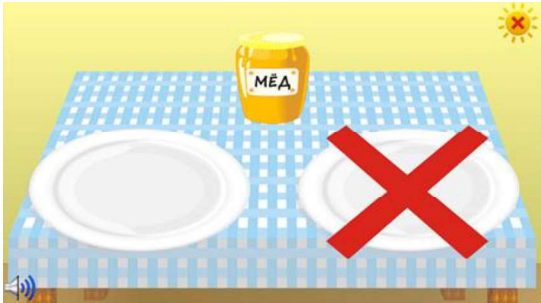


ТАБЛИЦА С ОПИСАНИЕМ ИГР

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).
«Органы чувств» 	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.
«Соотнеси с образами» 	На экране появляются изображения предметов личной гигиены, спортивных принадлежностей и их контуры. Ребенку нужно правильно соотнести картинку с ее тенью.
«Распорядок дня» 	На экране в разном порядке расположены картинки, изображающие действия в течение всего дня. Ребенку нужно расположить эти картинки в хронологическом порядке. После того, как он их расположил, ему нужно составить рассказ о своем распорядке дня.

Тема «Урожай»

«Найди по описанию»



На экране предложены три картинки овощей и фруктов. Ребенку нужно выбрать один фрукт или овощ по заданному признаку

«Разложи по банкам»



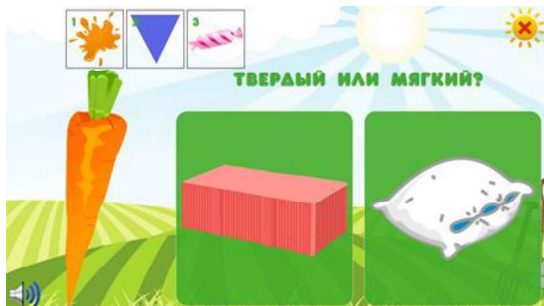
Нужно помочь петушку разложить овощи и фрукты по банкам. Красные овощи и фрукты положить в красную баночку, желтые – в желтую, зеленые – в зеленую. В конце игры дети должны назвать, какие овощи и фрукты лежат в каждой баночке.

«Отгадай загадку»



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.

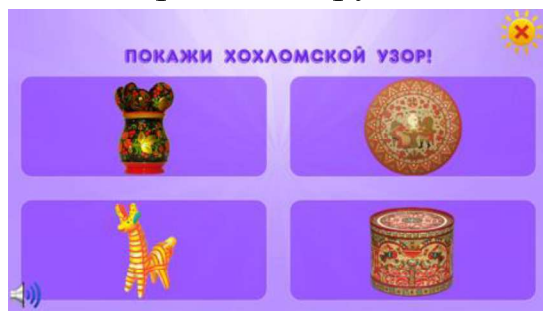
«Описательный рассказ»



На экран выводится изображение овоща или фрукта. Ребенок должен последовательно отвечать на вопросы о нем и затем составить описательный рассказ по своим ответам.

Тема «Народная игрушка»

«Народная игрушка»



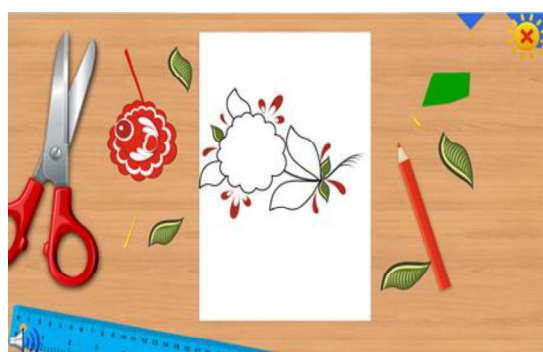
На экране появляется изображение гжельского, городецкого и хохломских узоров. Ребенку нужно выбрать какой из них является гжельским узором, хохломским и где изображен городецкий узор.

«Раскраска»



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

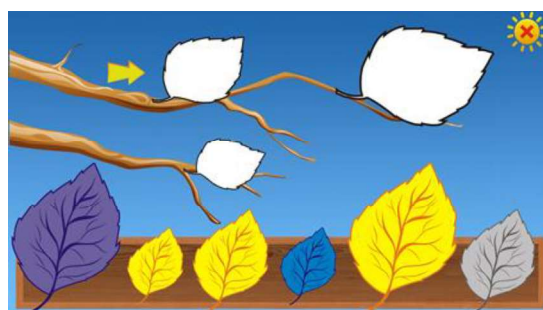
«Аппликация»



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

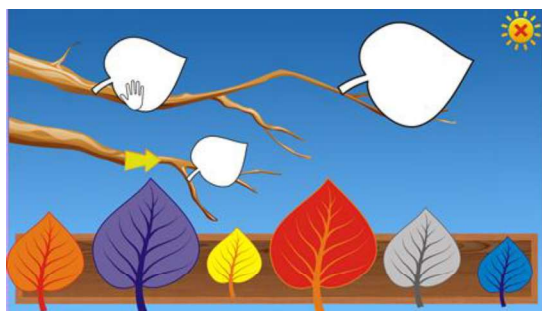
Тема «Краски осени»

«Осенние листочки»



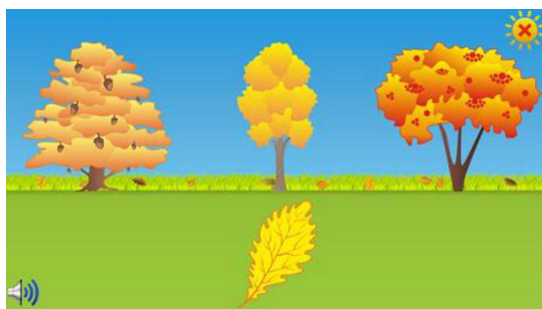
На экране появляются изображения листочков и их контуры. Ребенок должен правильно выбрать листочки по размеру и цвету.

«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»



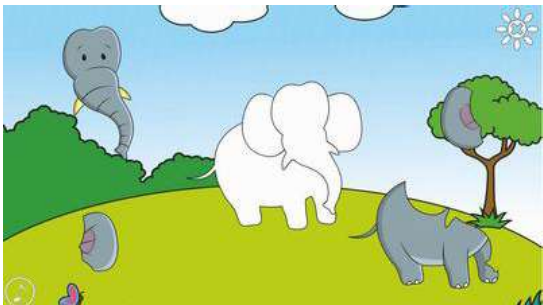
На экране выводятся картинки с изображениями разного количества листочков. Ребенку нужно послушать задачу и показать картинку, на которой верное количество листочков.

Тема «Тропические 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.

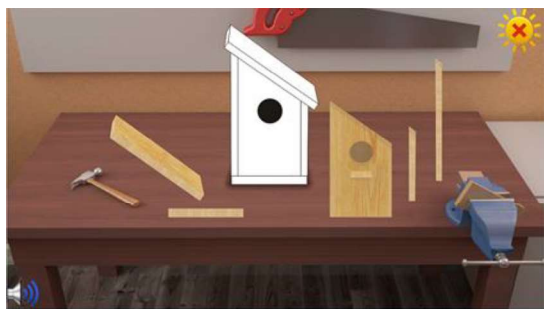
Тема «Фермерские животные»

«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.
Темы «Животные», «На подворье нашем»	
«Чей голос?» 	На экране выводится изображения животных. После воспроизведения звукового файла, ребенку нужно угадать голос какого животного это был.
«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.
«Чей детеныш?» 	На экране появляется изображение животных и одного детеныша. Ребенку нужно назвать и соотнести детеныша с его родителем (котенок – кошка; щенок- собака и т.д.).
«Запоминай-ка» 	На экране появляется изображение 5 животных. Ребенку предъявляются картинки в течение 10 секунд. Затем картинки перемешиваются. Нужно их расположить в том же порядке, в каком они были изначально.
«Описательный рассказ» 	На экране выводится картинка животного. Ребенок должен последовательно отвечать на вопросы о нем и затем составить описательный рассказ по своим ответам.
Тема «Одежда»	

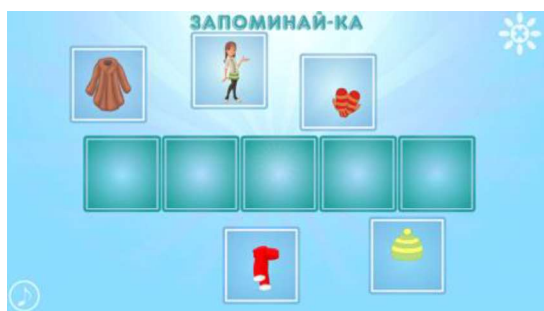
«Противоположности» 	На экране появляются картинки, которые описывают одежду. Ребенку нужно выбрать картинку, которая подойдет в пару. Например, одежда бывает мужская и (женская).
«Одевай-ка» 	На экране ребенок видит себя. По бокам экрана расположены иллюстрации времени года (зима, лето, осень, весна). В верхней части экрана расположены предметы – варианты ответа. Нужно выбрать какие вещи нужно одевать в соответствующее время года.
«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 «Готовимся к зиме»	

«Собери кормушку для птиц»



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

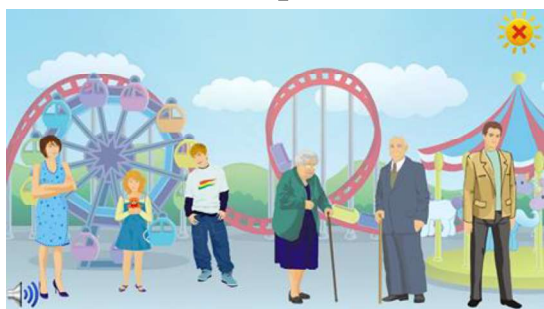
«Запоминай-ка»



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»

«Загадки про семью»

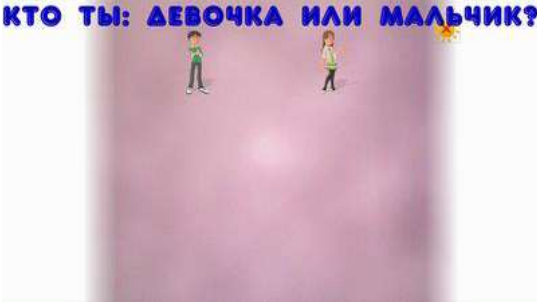


На экране появляется изображение семьи. После того, как прозвучит загадка, ребенку нужно ее отгадать и выбрать подходящего члена семьи.

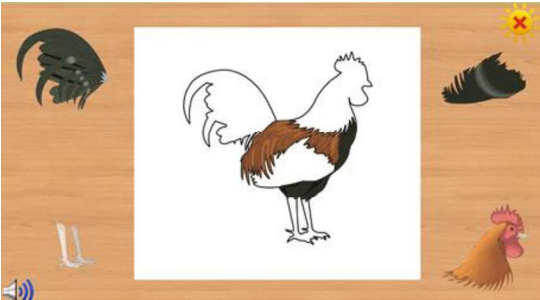
«Профессии родителей»



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

«Кто я?» КТО ТЫ: ДЕВОЧКА ИЛИ МАЛЬЧИК? 	Ребенку нужно отвечать на вопросы о себе и в конце составить описательный рассказ из всех ответов. На экране ребенок видит себя. Над ним расположены предметы – варианты ответа. После выбора вещь одевается на ребенка.
«Посчитай-ка» ПОКАЖИ, ГДЕ ОДИН ВЗРОСЛЫЙ И ДВА РЕБЁНКА 	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» 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?» ЧТО НАМ НУЖНО ДЛЯ УБОРКИ? 	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: «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 «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.
«Собери по частям» 	Игра построена по типу аппликации. Ребенку предлагается собрать птичку из частей.
«Найди букву» 	На экран выводятся изображение 4 птиц и слово с пропущенной буквой. Ребенку нужно угадать пропущенную букву, и показать, что это за птичка.

«Прятки с птицами»



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

Тема «Звуки»

«Расставь звуки»



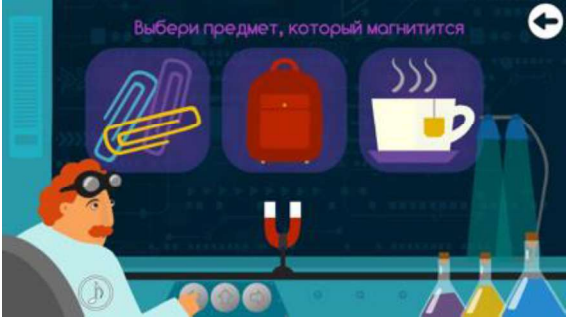
На экране написано слово. Под каждой буквой слова расположены пустые места под цветные блоки. Необходимо перенести цветные блоки на верные места под буквами, в зависимости от того, какой звук соответствует букве (твердый, мягкий или гласный).

«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.
«Конструктор» 	Смысл игры заключается в том, чтобы ребенок мог самостоятельно составить сказку и показать «спектакль». Для этого он может выбирать картинки (героев, предметов, животных, транспорта) из панельки слева и переносить их на игровое поле. Затем картинки можно перемещать по полю, развивая события своего рассказа.
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 «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.

Тема «География»

«Как добраться?»



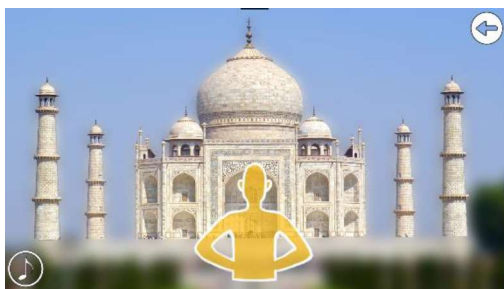
Каждое задание состоит из двух частей. После того, как прозвучит инструкция ребенку нужно выбрать нужный вид транспорта, переместить его в пункт отправления (на материк, в город) и назвать, затем переместить в пункт конечного назначения

«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.

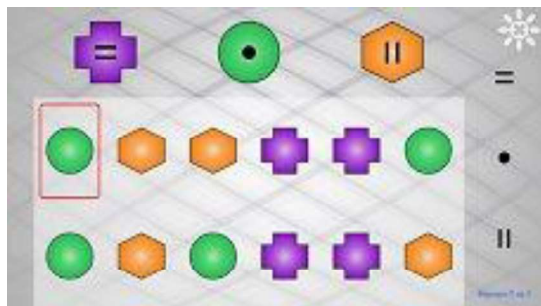
Тема «Геометрические фигуры»

«Запоминай-ка»



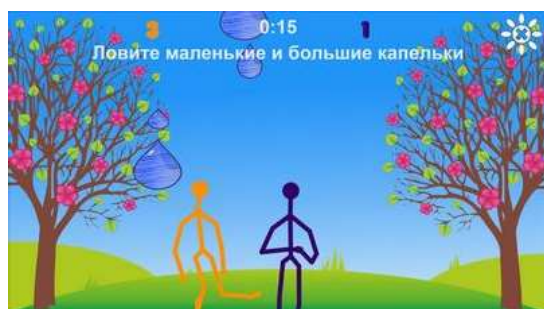
На экране высвечиваются карточки с изображением разных фигур. Ребенку предлагается в течение 12 секунд запомнить их расположение, назвав по порядку, а затем расположить в прежнем порядке.

«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.

«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.

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

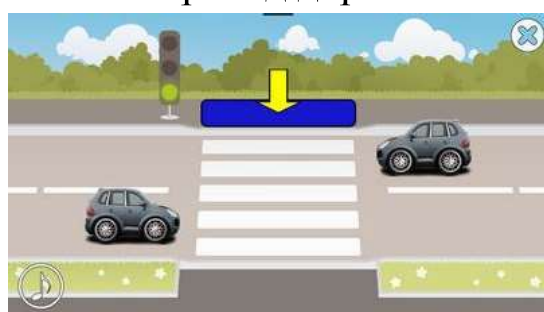
«Что где поедет?»



На экране картинка, вверху экрана картинки с разными видами наземного транспорта (5 картинок). Ребенок слушает загадку, находит картинку-отгадку и помещает ее на нужный участок дороги. После того, как картинка правильно размещена, объект двигается и уезжает.

Тема «Безопасное поведение на дороге»

«Переход дороги»



На экране изображен пешеходный переход, на котором появляется ребёнок. нужно встать у края дороги, дождаться зеленого сигнала светофора и остановки машин, затем перейти проезжую часть дороги по пешеходному переходу (по «зебре»).

«Опасные ситуации»



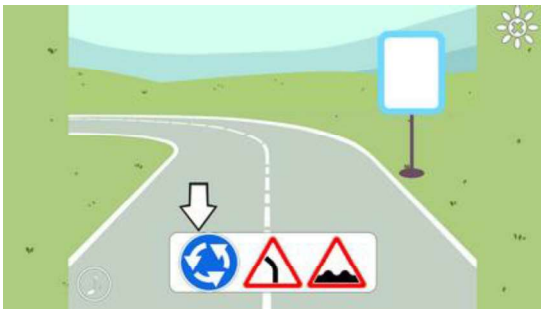
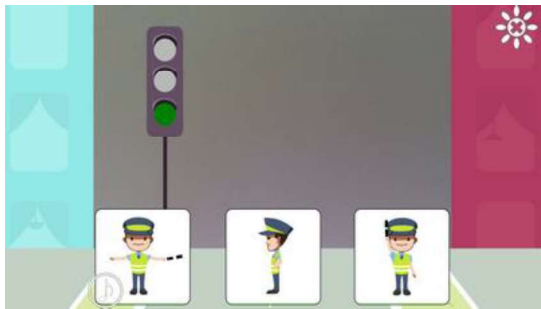
На экране проезжая часть, персонаж и две области, выделенные цветной пунктирной линией. Ребенку задается вопрос, нужно выбрать правильное решение ситуации. Для этого переместить персонажа в нужную выделенную область.

«Отгадай загадку»



На экране проезжая часть, персонаж и две области, выделенные цветной пунктирной линией. Звучит загадка, нужно её отгадать и поместить персонажа в пунктирный круг с правильным ответом.

Тема «Дорожное движение»

«Сломанный светофор» 	На экране перекресток, ребенок, регулировщик. Нужно выбрать тот свет светофора, который соответствует действиям регулировщика.
«Расставь знаки» 	На экране «пустой знак», часть улицы, а снизу экрана расположены несколько вариантов дорожных знаков. Ребенку задается вопрос, нужно посмотреть, выбрать правильный знак. Затем нужно ответить, как этот знак называется
«Регулировщики» 	На экране светофор и три положения регулировщика, которые соответствуют цветам светофора. На светофоре загорается свет. Нужно встать в соответствующее свету на светофоре положение регулировщика.
«Собери знак» 	На экране «пустой знак» и части разных дорожных знаков. Ребенок, отгадав загадку о дорожном знаке подбирает части, выбирая один элемент с каждой полки, начиная, с верхней. После того, как ребенок правильно соберет знак, говорится, что этот знак означает и как называется.

«Таксист»



На экране схема города: дороги и объекты, машина и стрелки. Ребенок должен внимательно послушать и запомнить направления движения, затем указать путь машине. Когда машина доехала до объекта, ребенок должен назвать этот объект.

Тема «Безопасность дома»

«Опасно или нет?»



На экране изображена сцена. Ребенку нужно решить опасная это ситуация или нет и выбрать на шкале правильный ответ (прыгать или приседать).

«Это не игрушки!»



На экране появляются предметы. Нужно решить пожароопасный это предмет или нет и нажать на соответствующую кнопку.

Тема «Безопасность в лесу»

«Собираемся в поход»



На экране рюкзак и предметы, ребенок должен выбрать предметы, которые ему будут необходимы в походе, положить в рюкзак, объяснить выбор.

«Съедобно или нет?»



На экране поляна с грибами, ягодами, ребенок должен послушать загадку, отгаданный съедобный гриб или ягоду положить в корзину, а в перечеркнутую - несъедобные.