



МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ СТОЛИК 30 ИГР

Комплект развивающих наборов для подготовки к школе

Уважаемые родители!

МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ СТОЛИК 30 ИГР - это полный и разнообразный набор, предназначенный для детей дошкольного возраста. Весь комплект выполнен из высококачественных и прочных материалов. Комплект разработан, чтобы научить ребенка в игровой форме множеству вещей. Столик представляет собой удобную рабочую поверхность для выполнения заданий, а также для хранения всех принадлежностей, используемых в игре: фломастеров, карандашей, ручек и прочего. Многочисленные игровые задания, разработанные и протестированные Исследовательским центром Lisciani, позволяют ребенку получить основные знания по развитию речи, счету, изучению форм, цветов, животных и многому другому. Кроме того, игры, входящие в набор, направлены на развитие памяти, логического мышления, наблюдательности и внимания. Ниже приводится описание предлагаемых игр, разделенных по типологии и в порядке возрастания уровня сложности. Благодарим вас за выбор этого набора и желаем вам приятного времяпрепровождения!

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ И ВНИМАНИЯ

ЛОТО И ПАЗЗЛЫ

ИГРЫ С ФИШКАМИ

ЗАДАНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ ПИСЬМА

ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ



МАТЕРИАЛЫ

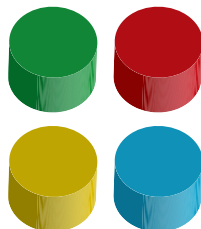
а) Волчок с цифрами и волчок с цветами



б) Пластиковое основание и стрелка



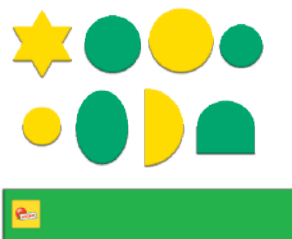
в) Фишки



г) Танграм



д) Геометрические формы



е) Ручка со стираемыми чернилами и ластик



ж) 48 карточек для МЕМОРИ по трем темам:



16 карточек «Животные»



16 карточек «Профессии»



16 карточек «Цвета»

з) Игровое поле



и) Доска

к) Пазл «Картина в парке аттракционов»



л) Пазл «Картина на пикнике»

м) Пластиковый мешок



1. КТО ЧТО ЕСТ?

Материалы:

- 16 карточек для МЕМОРИ по теме «Животные»
- Доска

Расположите 16 карточек на доске изображениями вверх. Дайте детям несколько минут посмотреть на картинки и запомнить их расположение. Затем переверните карточки. По очереди дети переворачивают любые две карточки, стараясь создать пару: изображение животного и его любимого лакомства. Если пара получилась, ребенок забирает карточки себе, если нет, снова их переворачивает на то же место. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.



2. ИНСТРУМЕНТЫ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Материалы:

- 16 карточек для МЕМОРИ по теме «Профессии»
- Доска

Расположите 16 карточек на доске изображениями вверх. Дайте детям несколько минут посмотреть на картинки и запомнить их расположение. Затем переверните карточки. По очереди дети переворачивают любые две карточки, стараясь создать пару: изображение специалиста определенной профессии, а вторую с изображением используемого в этой профессии инструмента. Если пара получилась, ребенок забирает карточки себе, если нет, снова их переворачивает на то же место. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.

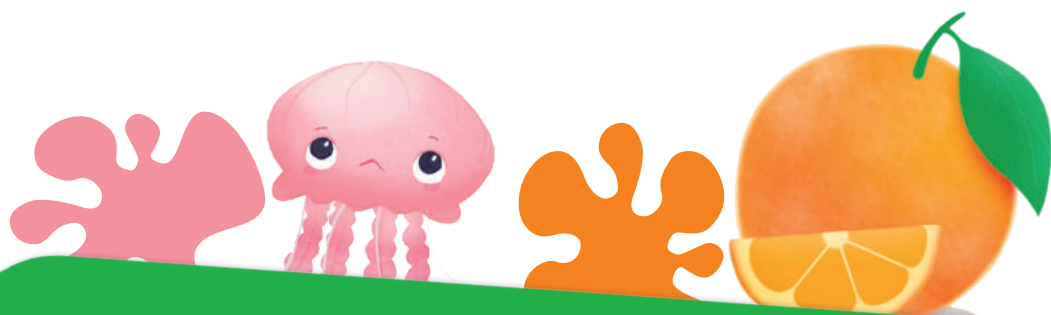


3. КАКОГО ОНИ ЦВЕТА?

Материалы:

- 16 карточек для МЕМОРИ по теме «Цвета»
- Доска

Расположите 16 карточек на доске изображениями вверх. Дайте детям несколько минут посмотреть на картинки и запомнить их расположение. Затем переверните карточки. По очереди дети переворачивают любые две карточки, стараясь создать пару: одну картинку с изображением предмета, а вторую с изображением соответствующего ему цвета. Если пара получилась, ребенок забирает карточки себе, если нет, снова их переворачивает на то же место. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.



4. СУПЕР МЕМО

Материалы:

- 48 карточек для МЕМОРИ

Расположите 48 карточек на доске изображениями вверх. Дайте детям несколько минут посмотреть на картинки и запомнить их расположение. Затем переверните карточки. По очереди дети переворачивают любые две карточки, стараясь создать пару. Если пара получилась, ребенок забирает карточки себе, если нет, снова их переворачивает на то же место.

Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.



5. ИГРА НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

Материалы:

- Игровое поле
- 48 карточек для МЕМОРИ
- Прямоугольник из набора геометрических форм

Перемешав 48 карточек для МЕМОРИ, расположите любые 5 штук на ячейки игрового поля изображением вверх (рис. 1). Дайте детям несколько минут посмотреть на картинки и запомнить их расположение. Затем закройте карточки прямоугольником (рис. 2). По очереди, каждый ребенок должен создать серию карточек, соответствующих закрытым картинкам, стараясь сделать 5 логических пар (см. стр. 2 ж), располагая их в нижних ячейках игрового поля (рис. 3). Игрок, который правильно расположит все 5 карточек, зарабатывает одно очко и передает ход сопернику. Выигрывает тот, кто первым наберет три очка.

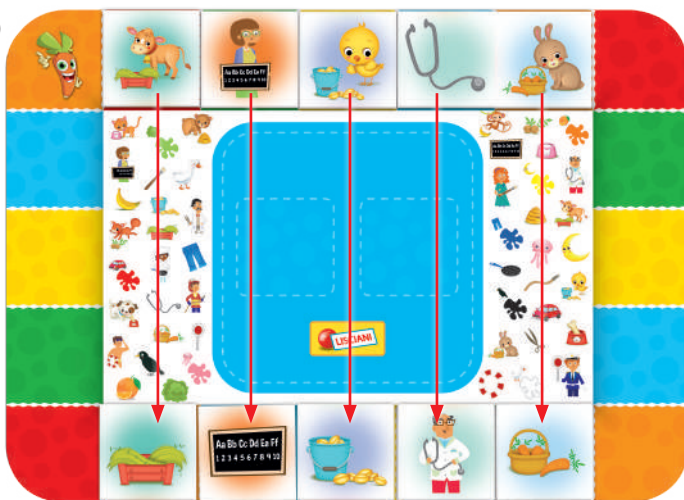
(Рис. 1)



(Рис. 2)



(Рис. 3)



6. ИГРА НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

Материалы:

- Игровое поле
- 48 карточек для МЕМОРИ

Эта игра для нескольких игроков, предназначена для развития у детей внимания. Перед началом игры нужно положить карточки МЕМОРИ двумя стопками в центре игрового поля, изображениями вниз. Игру начинает самый маленький игрок и далее по часовой стрелке. Ребенок берет одну карточку и показывает ее остальным игрокам: игрок, который первым найдет такое же изображение на игровом поле и укажет на него пальцем, получает карточку.

Выигрывает тот, кто заработает наибольшее число карточек.



7. КТО ИЩЕТ, ТОТ ВСЕГДА НАЙДЕТ

Материалы:

- Игровое поле
- Фишки
- 48 карточек для МЕМОРИ

Перед началом игры нужно положить карточки МЕМОРИ двумя стопками в центре игрового поля, изображениями вниз. Каждый ребенок выбирает свою фишку и ставит ее на клетку с изображением Морковки Каротины. Цель игры – пройти первым всю дорожку и снова вернуться на клетку с Морковкой. Игру начинает самый маленький игрок и далее по часовой стрелке. По очереди каждый ребенок берет одну карточку и кладет ее в центр поля. На игровом поле находятся все изображения, нарисованные на карточках. Игрок, который первым найдет такое же, как на карточке, изображение на игровом поле и укажет на него пальцем, двигает свою фишку на два хода вперед. Игроки, которые указывают на изображение неправильно, двигают свои фишки на два хода назад.

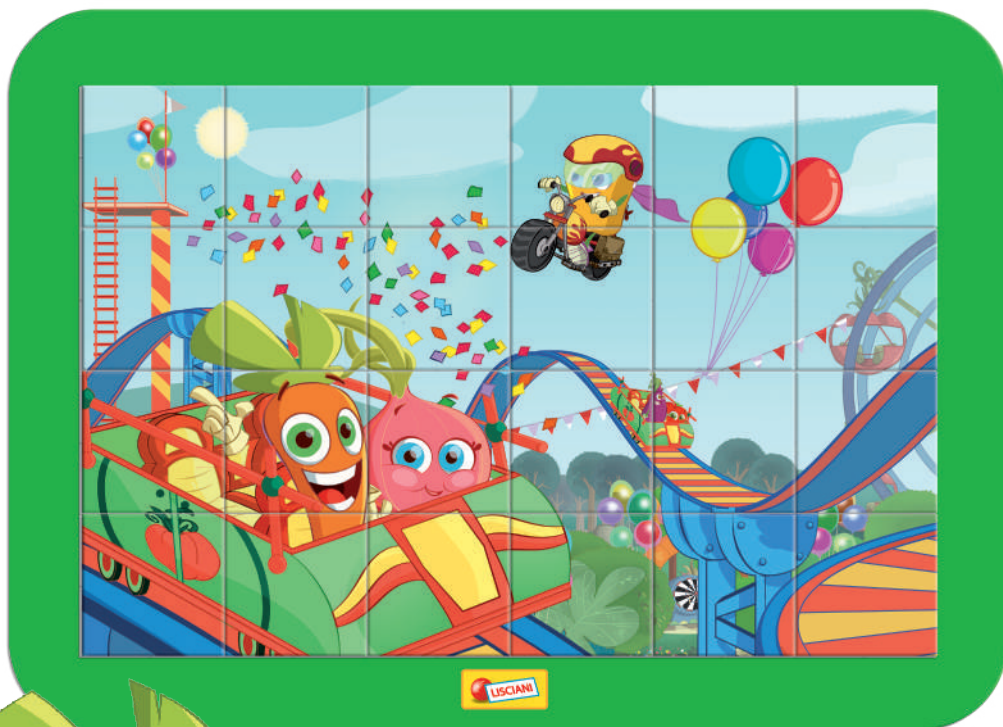


8. ПАЗЗЛ «КАРОТИНА В ПАРКЕ АТТРАКЦИОНОВ»

Материалы:

- 24 карточки для МЕМОРИ (с обратной стороны)
- Доска

Ребенок собирает паззл на специальной доске внутри зеленой рамки. Размер доски идеально соответствует размеру собранного паззла.



9. ПАЗЗЛ «КАРОТИНА НА ПИКНИКЕ»

Материалы:

- 24 карточки для МЕМОРИ (с обратной стороны)
- Доска

Ребенок собирает паззл на специальной доске внутри зеленой рамки. Размер доски идеально соответствует размеру собранного паззла.

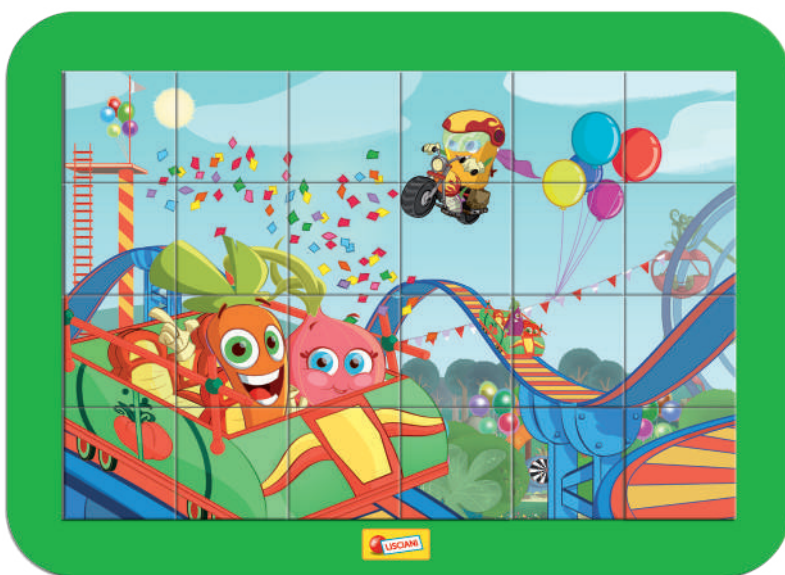


10. СОСТЯЗАНИЕ ПАЗЗЛОВ

Материалы:

- Паззл «Каротина в парке аттракционов»
- Паззл «Каротина на пикнике»
- Доска

Можно играть вдвоем или двумя командами. Каждый игрок (или каждая команда) выбирает паззл. Цель игры – как можно быстрее собрать паззл на доске. Первым начинает самый маленький игрок (или команда с самым маленьким игроком).



11. ЛОТО

Материалы:

- 48 карточек для МЕМОРИ
- Пластиковый пакет

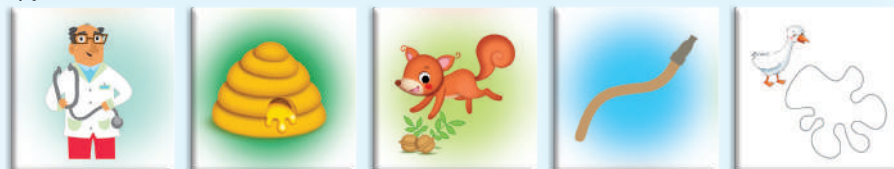
Можно играть вдвоем или группой до 4 игроков. Каждый ребенок получает набор из 5 карточек (как показано на рисунке внизу страницы) и выкладывает их перед собой изображением вверх. Остальные карточки отправляются в мешок. Дети по очереди вытаскивают из мешка одну карточку: если ребенок вытащит карточку, которая формирует с одной из его 5 карточек пару (см. стр. 2 ж), то он забирает эту карточку себе и кладет ее сверху на свою. В противном случае ребенок возвращает карточку в мешок, передавая ход сопернику.

Выигрывает тот игрок, кто быстрее остальных закроет все свои карточки.

Группа 1



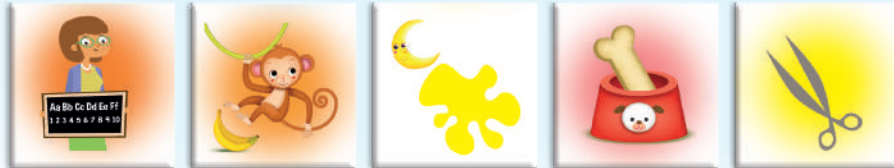
Группа 2



Группа 3



Группа 4



12. ИГРА «СЕМЬЯ»

Материалы:

- 5 карточек на тему «Животные»
- 5 карточек на тему «Профессии»
- 5 карточек на тему «Цвета»

Участвуют три игрока. Все карточки перемешиваются, каждый игрок получает по 5 карточек. Цель игры: собрать полную семью карточек: 5 животных, 5 персонажей или 5 цветов. Игроки, посмотрев в свои карты и не показывая их соперникам, решают, какую семью они будут собирать. Все три игрока одновременно вытаскивают по одной карте и передают ее своему сопернику справа. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не соберет свою группу. Игрок, который первым соберет полную группу, кричит «Семья» и становится победителем.



13. ИГРА «КОСТОЧКА»

Материалы:

- 21 карточка для МЕМОРИ на выбор кроме карточек «щенок» и «косточка».
- Карточка «щенок» и карточка «косточка» (из набора логических карточек МЕМО животные)
- Доска

Расположите карточки на доске (каждая карточка занимает четыре клеточки доски). Карточку с косточкой расположите в углу, а карточку со щенком в противоположном углу (рис. 1).

Затем разложите остальные 21 карточку, оставив рядом с собачкой одно пустое поле (рис.2).

Рис.1



Рис. 2



Цель игры: привести «щенка» к «косточке». Ребенок за каждый ход может передвигать только одну карточку на свободное место. Карточку с косточкой двигать нельзя. Ниже приводится примерная схема движения «щенка» к «косточке».

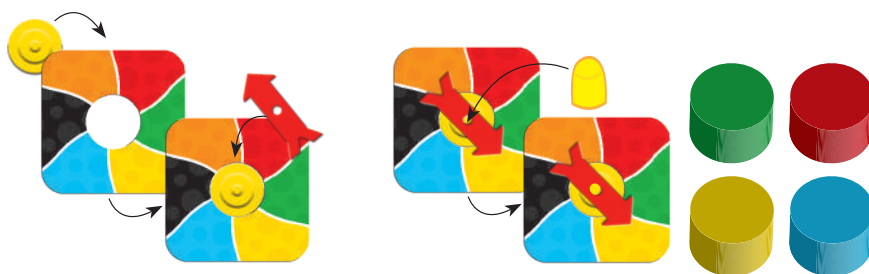


14. ИГРА «ЦВЕТА»

Материалы:

- Игровое поле
- Волчок «Цвета»
- Фишки

Перед началом игры следует поставить волчок в центр игрового поля и установить на нем стрелку. Каждый ребенок выбирает себе фишку и ставит ее на поле старта с изображением Морковки Каротина. Выигрывает тот, кто первым совершит полный круг и вновь окажется на поле с Каротиной, не перескочив его (волчок при финише должен показать тот же цвет, что и при старте), иначе игрок должен вернуться назад на поле, цвет которого показывал волчок. Игру начинает самый маленький игрок и далее по часовой стрелке. По очереди каждый ребенок вращает волчок и двигает свою фишку на ближайшее поле того цвета, который показала стрелка. Если стрелка указала на черный цвет, игрок пропускает ход.

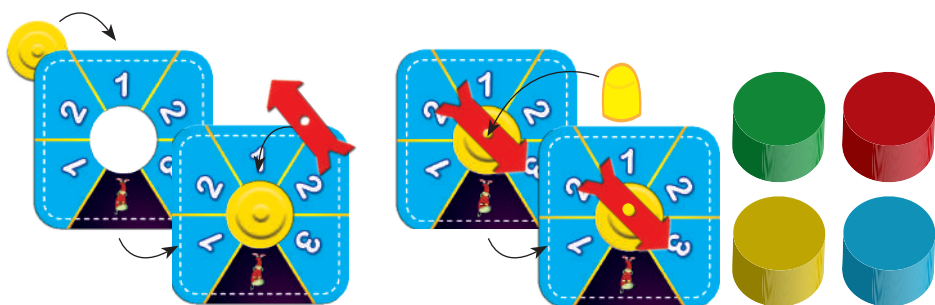


15. ИГРА «ЦИФРЫ»

Материалы:

- Игровое поле
- Волчок «Цифры»
- Фишки

Перед началом игры следует поставить волчок в центр игрового поля и установить на нем стрелку. Каждый ребенок выбирает себе фишку и ставит ее на поле старта с изображением Морковки Каротина. Выигрывает тот, кто первым совершит полный круг и вновь окажется на поле с Каротиной. Игру начинает самый маленький игрок и далее по часовой стрелке. По очереди каждый ребенок крутит волчок и двигает свою фишку на столько ходов, сколько показывает стрелка волчка. Если стрелка указала на черный цвет с «Перчиком», игрок пропускает ход.



16. ИГРА «НАКОРМИ ДЕТЕНЫШЕЙ»

Материалы:

- Игровое поле
- Фишки
- Волчок «Цифры»
- 6 карточек для МЕМОРИ с животными: котик, молоко, щенок, косточка, кролик и морковь

Перед началом игры следует поставить волчок в центр игрового поля, установить на нем стрелку и расположить карточки на игровом поле, как показано на рисунке. Каждый ребенок выбирает себе фишку и ставит ее на поле старта с Морковкой Картина. Выигрывает тот, кто первым совершит полный круг и вновь окажется на поле с Картиной. Игру начинает самый маленький игрок и далее по часовой стрелке. По очереди каждый ребенок вращает волчок и двигает свою фишку на столько ходов, сколько показывает стрелка. Когда фишка игрока попадает на карточку с едой, игрок забирает ее себе. Когда фишка попадает на карточку с животным, действуют следующим образом: если у игрока уже есть карточка с соответствующей животному едой, он продвигает свою фишку вперед на три хода; если же у игрока нет соответствующей карточки, он двигает фишку назад на три хода. Если стрелка выпала на черную клетку с «Перчиком», игрок пропускает ход.

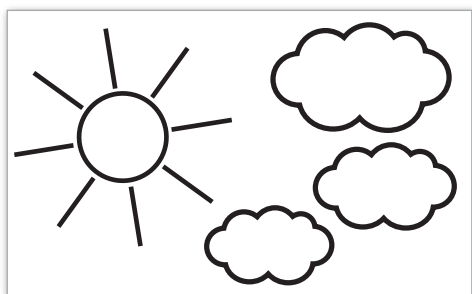


17. ПОДГОТОВКА К ПИСЬМУ

Материалы:

- Доска
- Ручка со стираемыми чернилами

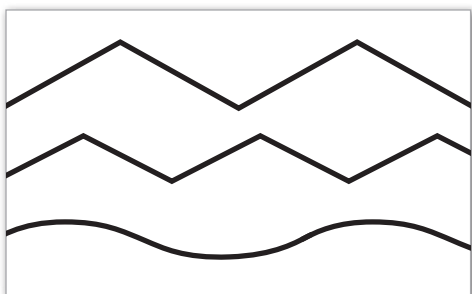
Графический навык позволяет ребенку дошкольного возраста развить зрительно-двигательную координацию, ориентироваться на пространстве листа и получить первые навыки письма. На изображениях ниже приведены четыре упражнения на развитие графических навыков. Мы предлагаем малышу повторить эти изображения на доске, стараясь соблюдать размеры изображенных фигур. Ребенок может исправить свой рисунок при помощи ручки со стираемыми чернилами и ластика, попробовать нарисовать его еще раз, развивая тем самым зрительное восприятие и мелкую моторику.



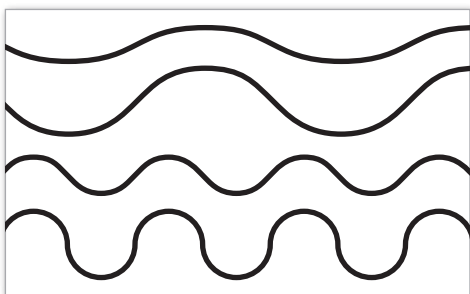
Нарисуй солнышко и облака



Нарисуй дождик и зонтики



Нарисуй горы и холмы



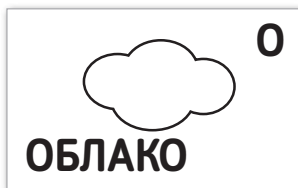
Нарисуй волны моря

18. ГЛАСНЫЕ И ПЕРВЫЕ СЛОВА

Материалы:

- Доска
- Ручка со стираемыми чернилами

Эти задания разработаны, чтобы познакомить ребенка с гласными и написанием первых слов. Предлагаем ребенку перенести слова, написанные на карточках, на доску, а затем и нарисовать соответствующее изображение, что позволит развить зрительно-вербальные ассоциации.



19. ПЕРВЫЕ ЦИФРЫ

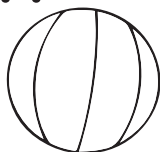
Материалы:

- Доска
- Ручка со стираемыми чернилами

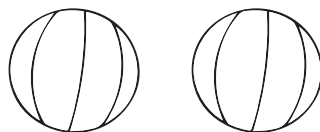
Эти задания разработаны для изучения ребенком чисел от 1 до 5.

Предлагаем малышу написать на доске числа цифрами и буквами, а также нарисовать соответствующее количество предметов, что позволит развить зрительно-вербальные ассоциации.

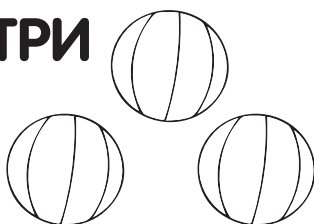
1 ОДИН



2 ДВА



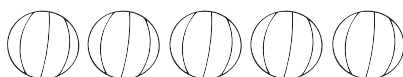
3 ТРИ



4 ЧЕТЫРЕ



5 ПЯТЬ



20. МАМЫ И ДЕТЁНЫШИ

Материалы:

- Доска
- Ручка со стираемыми чернилами

Эти задания разработаны, чтобы ребенок мог написать названия животных. Предлагаем малышу написать на доске названия животных, изображенных на карточках, а затем и нарисовать их, что позволит развить зрительно-вербальные ассоциации.



КОРОВА



ТЕЛЁНОК



ЛОШАДЬ



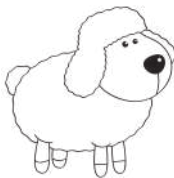
ЖЕРЕБЁНОК



КУРИЦА



ЦЫПЛЁНОК



ОВЦА



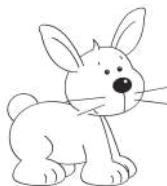
ЯГНЁНОК



ТИГР



ТИГРЁНОК



ЗАЯЦ



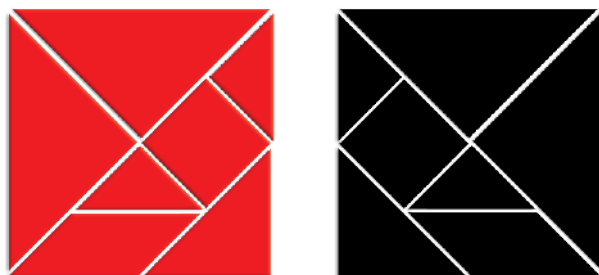
ЗАЙЧОНОК

21. ТАНГРАМ

Материалы:

Танграм с двусторонней окраской деталей: красного и черного цвета

Танграм - это головоломка, состоящая из 7 геометрических фигур, которые вместе составляют квадрат. При помощи этих фигур ребенок может создать 15 изображений, приведенных ниже, используя детали, как красного, так и черного цвета.



Кролик



Бегущий мальчик



Кот



Свеча



Лодка



Гусь



Трубка



Церковь



Голубь



Стул



Рыба



Кенгуру



Верблюд



Петух



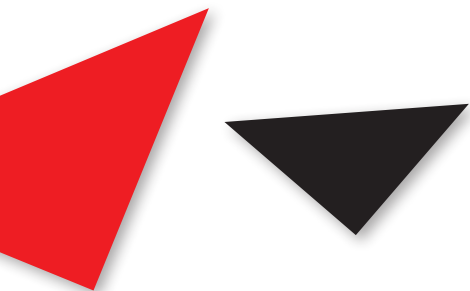
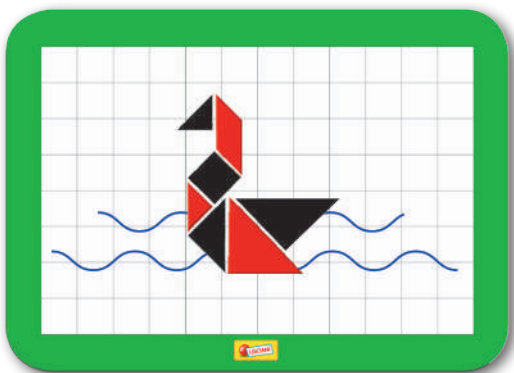
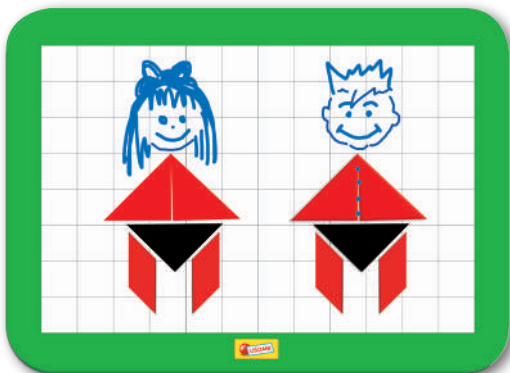
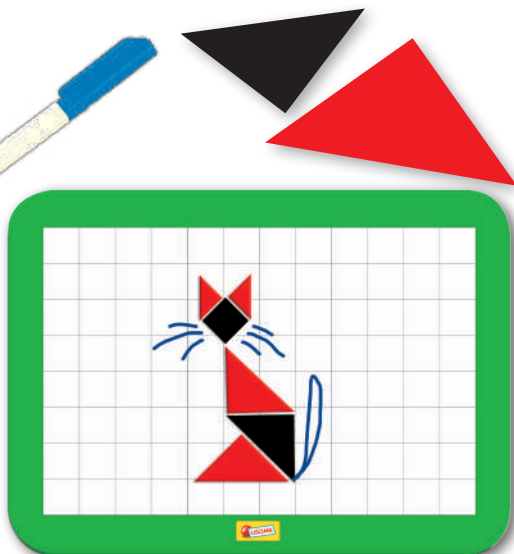
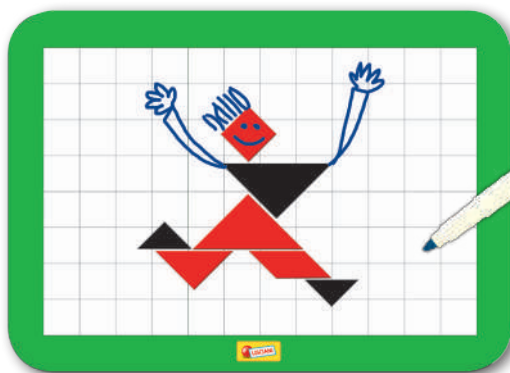
Дом

22. ТВОРЧЕСКИЙ ТАНГРАМ

Материалы:

- Танграм
- Ручка со стираемыми чернилами
- Доска пиши и стирай

При помощи этого материала ребенок может играть и создавать множество образов, используя красные и черные детали танграма и дорисовывая получившимся фигурам разные детали при помощи ручки со стираемыми чернилами. Ниже мы приводим некоторые примеры возможных вариантов, от которых можно оттолкнуться.

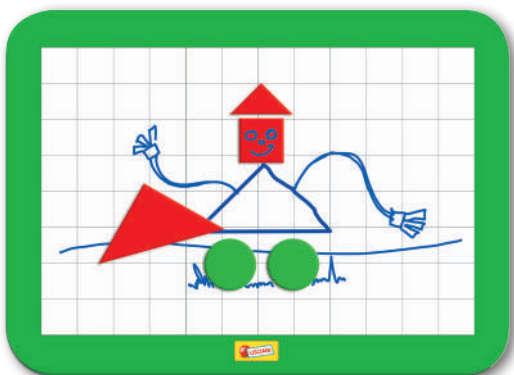
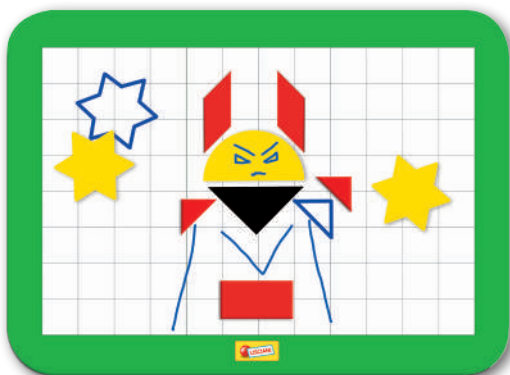
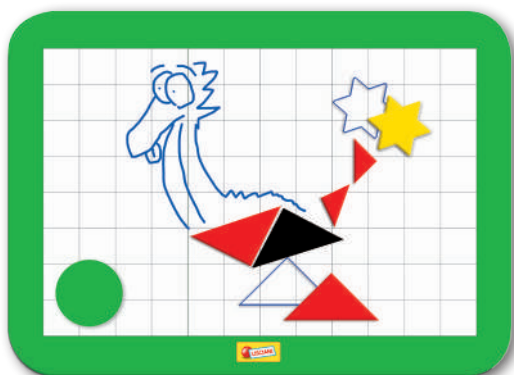
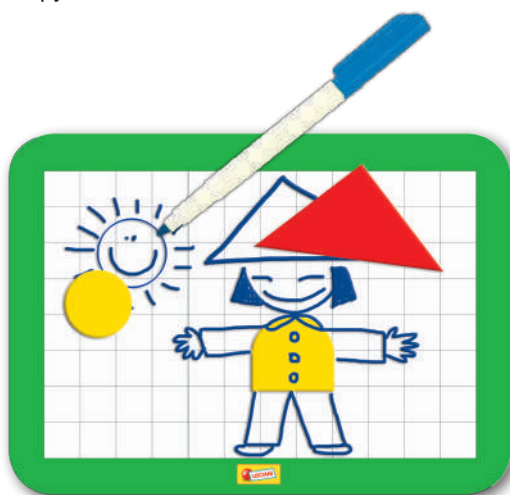


23. ФАНТАСТИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

Материалы:

- Доска
- Танграм
- Геометрические фигуры
- Ручка со стираемыми чернилами

В этой игре ребенок может использовать в качестве трафарета желтые и зеленые геометрические формы и детали танграма. Можно создавать симпатичных персонажей, обводить их силуэты на доске, а затем добавлять различные детали при помощи ручки.

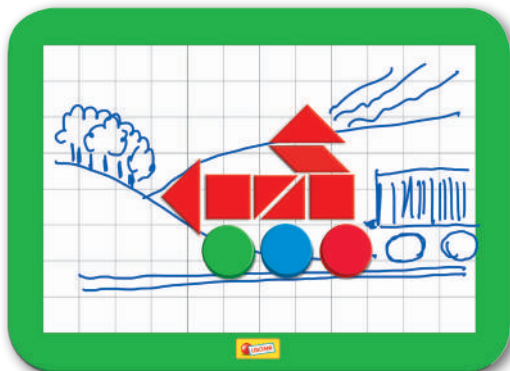
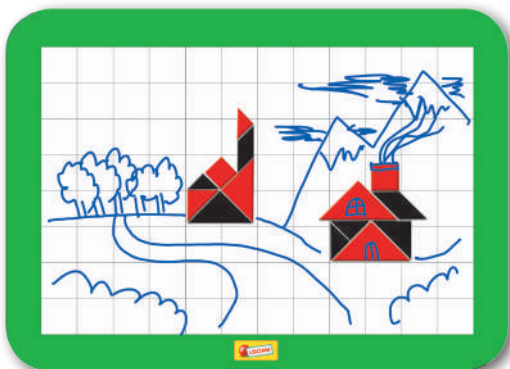
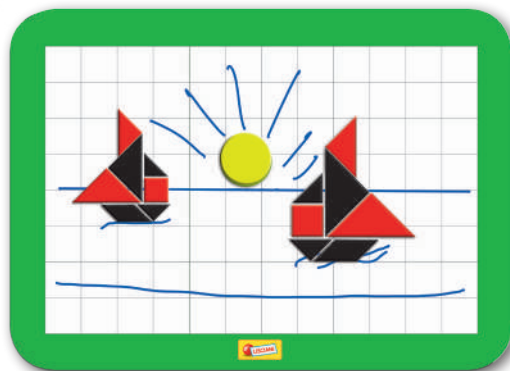
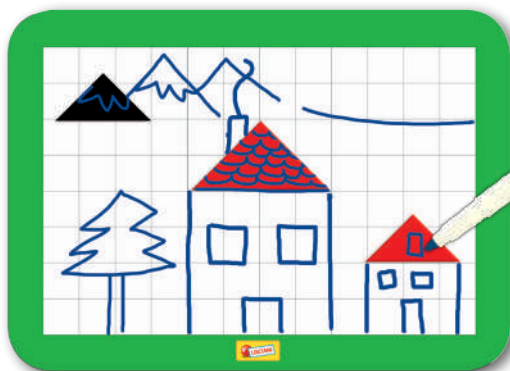


24. СОЗДАЙ СВОЮ КАРТИНУ

Материалы:

- Танграм
- Ручка со стираемыми чернилами
- Доска
- Фишки

При помощи этого материала ребенок может свободно фантазировать и создавать на доске разнообразные картинки, используя детали танграма, ручку со стираемыми чернилами и фишки. Ниже мы приводим некоторые примеры получившихся вариантов, от которых можно оттолкнуться.



25. ЧЬИ ПОВАДКИ?

Материалы:

- 8 карточек МЕМОРИ «Животные»: кот, обезьяна, цыпленок, собака, корова, медведь, белка и кролик.
- Пластиковый мешок

Игроки разбиваются на две команды. Игра ведется по очереди. Сначала игрок первой команды достает из мешка карточку с изображением животного и имитирует его повадки, стараясь, чтобы другие участники его команды отгадали, какое животное изображено на картинке, максимум за одну минуту (кролика и белку можно изображать мимикой). Если дети угадывают животное, они выигрывают карточку, если нет, карточка снова отправляется в мешок.

Выигрывает команда, набравшая больше карточек.

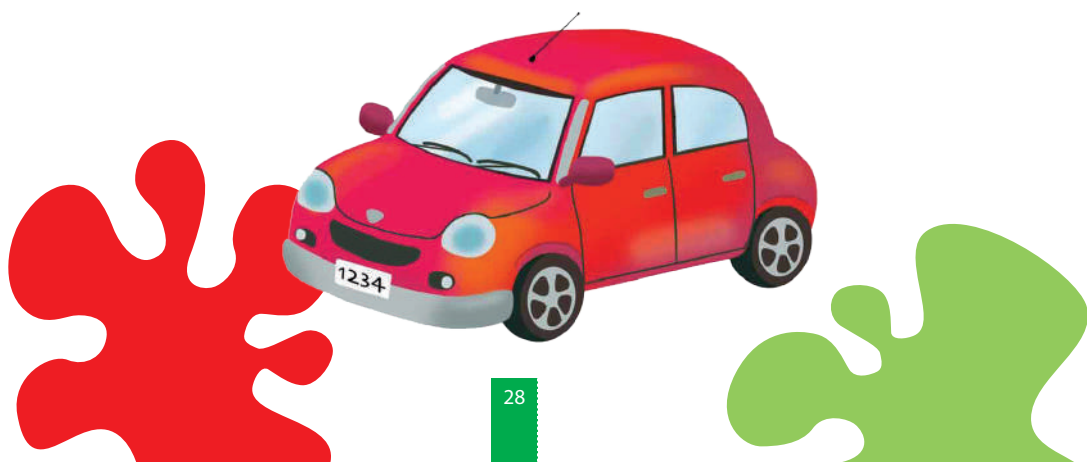


26. НАЙДИ ЦВЕТ

Материалы:

- 8 карточек МЕМОРИ «Цвета»
- Пластиковый мешок

Для игры используются 8 карточек МЕМОРИ как показано на рисунке. Все карточки складываются в мешок. Игроки разбиваются на команды (от двух до четырех команд). Родитель или другой взрослый вытаскивает из мешка карточку и кладет ее изображением вверх на столик. Все команды одновременно должны найти один или более предметов в комнате такого же цвета, как изображено на карточке. Чтобы сделать это, у игроков есть одна минута времени. По истечении времени команды показывают свою добычу, выкладывая предметы на стол. Ведущий проверяет соответствие цвета и присуждает одно очко за каждый правильно найденный предмет. Выигрывает команда, набравшая больше очков.



27. УГАДАЙ БЕЗ СЛОВ

Материалы:

- 8 карточек МЕМОРИ «Животные»: кот, обезьяна, цыпленок, собака, корова, медведь, белка и кролик
- 8 карточек МЕМОРИ «Профессии»: спасатель, пожарный, повар, учительница, регулировщик, художница, доктор, парикмахер
- Пластиковый мешок

Перед началом игры все карточки складываются в мешок. Игроки разбиваются на команды. По очереди ребенок из каждой команды достает из мешка одну карточку и за согласованный промежуток времени изображает, не произнося ни слова, то, что на ней нарисовано, стараясь, чтобы участники его команды отгадали изображение.

Сыгравшие карточки откладываются в сторону. Выигрывает та команда, которая угадает больше всего изображений.



28. НАРИСУЙ И УГАДАЙ

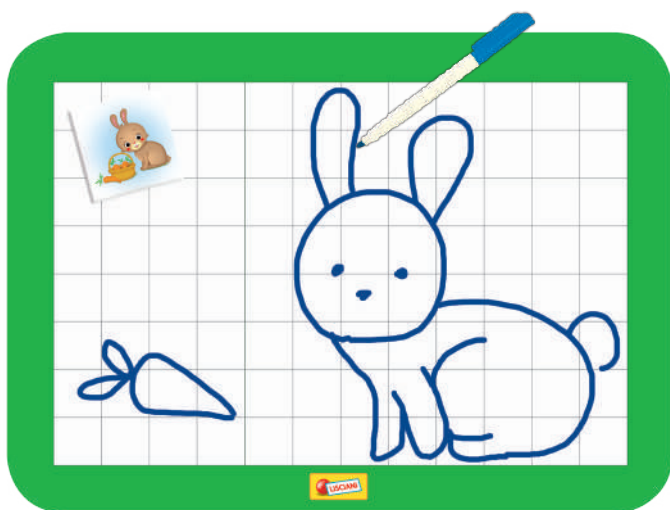
Материалы:

- 16 карточек МЕМОРИ «Животные»
- 16 карточек МЕМОРИ «Профессии»
- Ручка со стираемыми чернилами
- Доска
- Пластиковый мешок

Игроки разбиваются на команды. Перед началом игры все карточки складываются в мешок. По очереди игрок каждой команды достает из мешка одну карточку и, не показывая ее остальным, рисует ручкой на доске то, что на ней изображено. Игроки его команды должны угадать, что изображено на карточке.

Сыгравшие карточки откладываются в сторону.

Выигрывает та команда, которая первой угадает 5 фигур.



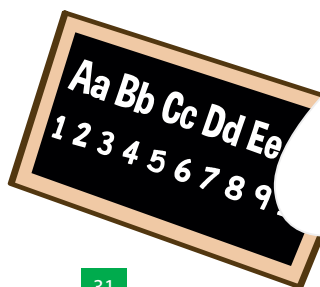
29. СЛОВА И ПРОФЕССИИ

Материалы:

- 16 карточек МЕМОРИ «Профессии»
- Доска

Игра ведется вдвоем или игроки разбиваются на команды. 16 карточек располагаем на доске, изображением вверх. Даем детям несколько минут посмотреть на картинки и запомнить их расположение. Затем переворачиваем карточки. По очереди дети открывают две карточки, стараясь создать пару. Создав пару, каждая команда должна произнести как можно больше слов, связанных с этой профессией (например, если получилась пара пожарный – шланг, команда может сказать: огонь, лестница, вода, пламя, дым и т.д.) максимум в течение одной минуты. Взрослый следит за временем и записывает правильные слова.

Выигрывает команда, придумавшая больше слов.



30. УГАДАЙ ЧТО ЭТО?

Материалы:

- Танграм

Играть можно парами или командами. По очереди игрок каждой пары или команды должен рассмотреть расположенные ниже 10 фигур, созданных из деталей танграма. Игрок выбирает одну фигуру и, не называя ее, начинает составлять такую же. Игроки команды должны угадать фигуру до того, как игрок ее закончит; таким образом, команда заработает одно очко. В противном случае очко зарабатывает команда противников. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.



Бегущий мальчик



Кот



Лодка



Гусь



Трубка



Голубь



Стул



Рыба



Кенгуру



Верблюд

Внимание! Ручка со стираемыми чернилами предназначена для рисования на доске. Чтобы очистить доску достаточно протереть ее тряпочкой или бумажной салфеткой (сухой). Ручка не токсична, но не следует рисовать ею на коже и одежде ребенка, т.к. ручка оставляет пятна. Чтобы вымыть ручку с кожи использовать воду и мыло. Пятна с одежды не удаляются. Рекомендуется использовать ручку под наблюдением взрослого.