

САРОТИНА
preschool

3-6
ЛЕТ

Лаборатория
50 игр + Интерактивная
Морковка
Каротина

ИЛЛЮСТРИРОВАННОЕ ПОСОБИЕ

С ИНСТРУКЦИЯМИ ДЛЯ ИГР
И МНОЖЕСТВОМ ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ
ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ



LISCIANI

УВАЖАЕМЫЕ РОДИТЕЛИ!

«**Лаборатория 50 игр**» — это самый большой и разнообразный набор для детей дошкольного возраста. Все материалы связаны с жизнью на селе и разработаны таким образом, чтобы развить основные навыки необходимые для начала занятий в школе. Эти 50 игр разработаны и протестированы в **Исследовательском Центре Lisciani** на базе лучших образовательных методик, и включают в себя изучение алфавита и слов, геометрических фигур и животных, развитие памяти и логического мышления. На следующих страницах вы найдете описания прилагаемых материалов и правила игр.

Главным персонажем игр станет знаменитая **Интерактивная Морковка Каротина** — ручка-тестер со звуковыми и световыми эффектами. Перед началом использования **Интерактивной Морковки** вытащите пластиковую вставку из отсека для батареек. Теперь батарейки активированы. Ребенок выбирает правильный вариант ответа и нажимает кончиком Каротины на черную точку возле него. Если ответ верный, **Каротина** играет мелодию, и ее листья светятся. Если нет — она издает предупредительный сигнал и ребенку необходимо повторить попытку. Благодаря этому ребенок контролирует правильность своих ответов и может самостоятельно их исправить.

Поздравляем Вас с покупкой этой замечательной игры!

Исследовательский Центр Lisciani





ИГРОВОЕ ПОЛЕ «ПЕТУХ»
(ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА)

РУЛЕТКА
«ЧИСЛА И ЦВЕТА»

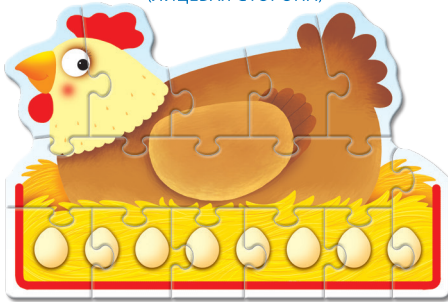
РУЛЕТКА
«АЛФАВИТ»

ИГРОВОЕ ПОЛЕ «ПЕТУХ»
(ОБОРОТНАЯ СТОРОНА)



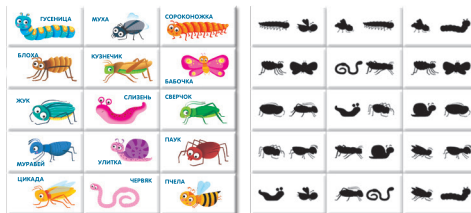
ПАЗЗЛ «КУРИЦА»
(ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА)

ПАЗЗЛ «КУРИЦА»
(ОБОРОТНАЯ СТОРОНА)



4 ФИГУРКИ
«ДОМОХОЗЯЙКИ»

15 КАРТОЧЕК «ЖИВОТНЫЕ» (ЛИЦЕВАЯ И ОБОРОТНАЯ СТОРОНА)



60 ЯИЦ



24 КАРТОЧКИ ДЛЯ ИГРЫ «МЕМОРИ» С 12 ПАРАМИ ЖИВОТНЫХ





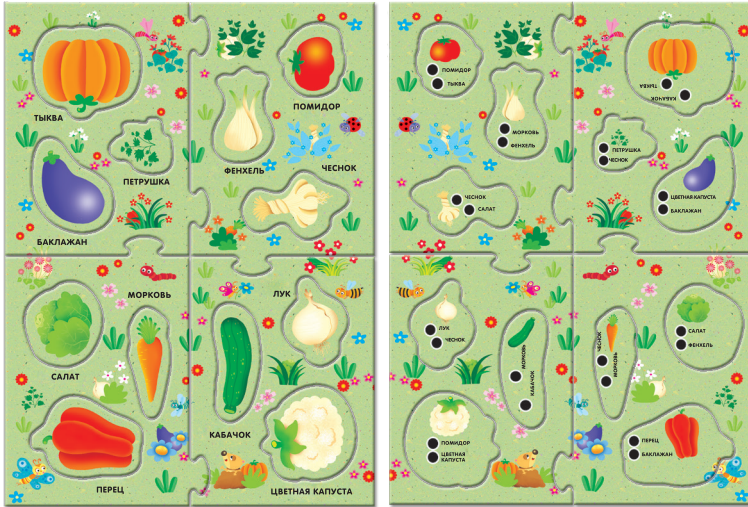
12 МИНИ-ПАЗЛОВ «ЖИВОТНЫЕ»



ПАЗЛ «ПАВЛИН»
С ЦВЕТНЫМИ СЕКТОРАМИ
(ЛИЦЕВАЯ И ОБОРОТНАЯ
СТОРОНА)



ПАЗЛ «ОГОРОД» (ЛИЦЕВАЯ И ОБОРОТНАЯ СТОРОНА)



ПАЗЛ «ТРАКТОР-МОЛОКОВОЗ» (ЛИЦЕВАЯ И ОБОРОТНАЯ СТОРОНА)





ЗАГАДКИ СОЛНЕЧНОЙ ЛУЖАЙКИ

ЦВЕТЫ И ЧИСЛА

1 ● 4
4 ● 2
3 ● 10

5 ● 8
8 ● 3
2 ● 5

4 ● 6
3 ● 7
7 ● 4

8 ● 8
9 ● 9
7 ● 7

2 ● 10
8 ● 7
5 ● 5

ПОДАРКИ ЖИВОТНЫХ

ПЧЕЛА ● МЁД
● ЯБЛОКО

● МОРКОВЬ
● ЯЙЦО

● КУРИЦА

● МОЛОКО

● ШЕРСТЬ

● ТОРТ

● ОРЕХ

● ОВЦА

КОЗА

АНГЕЛ ● 3
● А

БАБОЧКА ● Б
● Т

ВЕЛОСИПЕД ● В
● К

ГУСЬ ● Л
● Г

ДЕЛЬФИН ● Д
● Е

ЕЛЬ ● Х
● Ж

ЖУК ● К
● Ж

ЗАЯЦ ● З
● Н

ИГЛА ● И
● Ш

КОТ ● К
● П

ЛЕВ ● У
● Л

МЫШЬ ● Щ
● М

НОЧЬ ● Й
● Н

ОСЕЛ ● Р
● О

ПЛАТЬЕ ● У
● П

РАК ● Р
● Ю

СОЛНЦЕ ● Ц
● С

ТРАВА ● Е
● Т

УТКА ● У
● И

ФЛАГ ● С
● Ф

ХЛЕБ ● Х
● А

ЦВЕТОК ● Ф
● Ц

ЧАШКА ● Ч
● Д

ШОРТЫ ● Ш
● Т

ЮБКА ● Ю
● Т

ЯБЛОКО ● Я
● Р

АЗБУКА В КУСТАХ

ПЛАКАТ «ЗАГАДКИ СОЛНЕЧНОЙ ЛУЖАЙКИ» (ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА)

НА СКОТНОМ ДВОРЕ

КТО ЧТО ЕСТ?

КРОЛИК ● БАНАН
● МОРКОВЬ

● КОСТЬ

СОБАКА ● ТРАВА

● ЛИСТ

● ЦВЕТОК

МЫШЬ ● СЫР

● ЧЕРВЯК

ПТИЦА

ГОЛОСА ЖИВОТНЫХ

ЛОШАДЬ ● БЛЕЕТ
● РЖЕТ

КОШКА ● МЯУКАЕТ
● МЫЧИТ

СВИНЬЯ ● Хрюкает
● Лает

ОВЦА ● БЛЕЕТ
● РЕВЕТ

УКРАСЬ ПУТАЛО

КВАДРАТ ● ПРЯМОУГОЛЬНИК
ТРЕУГОЛЬНИК ● ТРЕУГОЛЬНИК

КРУГ ● КРУГ
ШЕСТИУГОЛЬНИК ● ШЕСТИУГОЛЬНИК

МАМА И МАЛЫШ

ухо ● ГЛАЗ

КОПЫТО ● РОГ

● ЛОШАДЬ

● КОРОВА

НОЗДРЯ ● РОТ

● НОГА

● ХВОСТ

КОПЫТО ● РОГ

● ТЕЛЁНОК

● ЖЕРЕБЕНОК

ТРОПИНКА ЗАГАДОК

Хоть порою громко лает,
драку с кошкой затеивает,
но козину, однако,
очень предана ...
СОБАКА ● ЛИСА

Ее птенчики — цыплята,
очень шустрые ребята.
Квохчет на всю улицу
пестрыми ...
КУРИЦА ● ВОРОНА

Любит он сметану очень.
Мышку ждёт у норки ночью.
«Му-му!» — он поет
ночь зеленотелый ...
КУЗНЕЧИК ● КОТ

Роет землю пятачком.
Хвостик розовый крючком.
Поросята — ей семья.
Учит хрюкать и ...
ИНДУШКА ● СВИНЬЯ

ПЛАКАТ «ЗАГАДКИ СОЛНЕЧНОЙ ЛУЖАЙКИ» (ОБОРОТНАЯ СТОРОНА)





1. РАЗНОЦВЕТНЫЙ ПАВЛИН

Игровые материалы:

Павлин с цветными секторами, Интерактивная Морковка Каротина.

Выньте все вырубные элементы из хвоста *Павлина* и попросите ребенка установить их обратно. Хвост *Павлина* разделен на шесть разноцветных секторов. Каждый элемент вставляется в сектор соответствующего цвета. Перевернув *Павлина*, пользуясь *Каротиной*, ребенок выбирает правильное название цветов изображенных на вставляемых элементах предметов.

2. ЧТО РАСТЕТ НА ОГОРОДЕ?

Игровые материалы: *пазл-Огород, Интерактивная Морковка Каротина.*

Соберите пазл-*Огород* и выньте из него все элементы-овощи. Ребенок устанавливает обратно формы с овощами на соответствующие места, используя в качестве подсказки, надписи на пазэле. Когда ребенок правильно разместил все овощи, их можно снова вынуть из основы и использовать *Каротину* для увлекательной игры. Ребенку необходимо выбрать правильное название овоща.

3. КТО ЭТИ ЖИВОТНЫЕ?

Игровые материалы:

мини-пазлы с животными.

Ребенок складывает пазлы с животными. При этом с другой стороны пазла должна оказаться надпись с названием собранного животного. Можно сыграть в другой вариант этой игры: сначала соединить картинку животного с его названием, а потом посмотреть на обратной стороне получившееся большое изображение этого животного.

4. МЕМОРИ С ЦЫПЛЯТАМИ

Игровые материалы:

24 карточки Мемори с цыплятами.

Разложите 24 карточки *Мемори* таким образом, чтобы картинки с животными были сверху. Дайте детям возможность



в течение некоторого времени рассмотреть картинки с животными и запомнить, где они лежат. Переверните карточки. Дети поворачивают две карточки за один ход, стараясь найти пару одинаковых картинок. Если это удастся — ребенок получает эту пару карточек. Если нет — переворачивает карточки обратно и возвращает их на место. Выигрывает тот, кто собрал больше всех парных карточек.

5. ЧЬЯ ЭТО ТЕНЬ?

Игровые материалы:

карточки с животными, Интерактивная Морковка Каротина.

Сначала ребенок изучает изображения животных на лицевой стороне карточек. Затем он смотрит на два силуэта на обороте каждой карточки, и с помощью *Каротины* выбирает тот, который соответствует изображению на лицевой стороне.

6. ПЕТУХ

Игровые материалы: *игровое поле с Петухом, 4 фигурки Домохозяек с подставками, стрелка-указатель и круглое поле с цифрами.*

Перед началом игры необходимо установить фигурки *Домохозяек* в подставки, а стрелку — в круглое поле. В этой игре могут принимать участие до 4 человек. Фигурки устанавливаются на поле с буквой «С» — старт. Игроки по очереди вращают стрелку и передвигают свои фигурки на то количество полей, на которое указала стрелка. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша (поле с буквой «Ф»). По пути игроки могут попадать на специальные поля:
Пшеничные колоски — *перейдите на одно поле вперед.*
Красный квадрат — *пропустите ход.*
Зеленая стрелка — *вернитесь на старт.*

7. ТРОПИНКА НА ПШЕНИЧНОМ ПОЛЕ

Игровые материалы:

обратная сторона игрового поля





с *Петухом*, стрелка-указатель и круглое поле с цветными секторами, 4 фигурки *Домохозяек* с подставками.

Перед началом игры необходимо установить фигурки в подставки, а стрелку — в круглое поле. В этой игре могут принимать участие до 4 человек. В дополнение к числам, которые не используются в данной игре, на стрелочном указателе есть секторы с пятью цветами, соответствующими цветам квадратов на игровом поле. После того, как игровые фигурки установлены на поле *Старт*, дети по очереди делают ходы, вращая стрелку и двигая фигурки на ближайшее поле, соответствующее цвету, который показала стрелка. Побеждает тот, кто первым пришел на поле *Финиш*.

На поле также есть два поля-сюрприза:

Поле с кузнечиком —
перейдите на одно поле вперед.

Поле с комаром —
вернитесь на одно поле.

8. КУРИЦА ДЛЯ СОСТАВЛЕНИЯ СЛОВ

Игровые материалы:

пазл-*Курица* с ячейками для букв, карточки-*яйца* с буквами и круглое поле со стрелкой для выбора букв.

Попросите ребенка собрать *пазл-Курицу*. Теперь ребенок может попрактиковаться в составлении слов. Чтобы упростить задачу, ребенок может найти образцы слов в многочисленных игровых материалах этого набора.

Кроме того играть можно, используя поле со стрелкой. На круглом поле с буквами ребенок стрелкой выбирает начальную букву слова. Используя словарные материалы набора, ребенок буквами из карточек-*яиц* составляет слова и вставляет их в *пазл-Курицу*.

9. ГОВОРЯЩИЕ ЦЫПЛЯТА

Игровые материалы: *пазл-Курица*, *Интерактивная Морковка Каротина*.



Пазл-Курицу необходимо собрать, положив обратной стороной вверх. На каждом элементе паззла изображены три черных силуэта цыпленка. Но лишь один из них — «говорящий». Дети делают ходы по очереди, нажимая на цыплят *Каротиной*. Если *Каротина* подтвердит правильность мелодией и светом, игрок забирает этот элемент паззла. Если нет — продолжает следующий игрок. Детям необходимо запоминать, какие из цыплят не являются «говорящими», и не нажимать на них, чтобы иметь возможность выиграть элемент паззла. Побеждает тот, кто соберет больше всех элементов паззла.

10. ТРАКТОР-МОЛОКОВОЗ

Игровые материалы:

трактор-молоковоз.

Сначала соедините кабину и прицеп. Теперь ребенок может вставлять молочные бидоны по порядку от самого маленького к самому большому.

11. КТО БОЛЬШЕ?

Игровые материалы:

трактор-молоковоз,

Интерактивная Морковка Каротина.

Соберите трактор, положив его обратной стороной вверх. На пяти элементах паззла изображены пары животных. В каждой паре ребенок выбирает *Каротиной* самое большое по размеру животное. Эти детали паззла можно использовать индивидуально, не собирая трактор.

12. СОСТАВЛЕНИЕ СЛОВ

Игровые материалы:

карточки-яйца с буквами и стрелочный указатель с цифрами.

В этой игре могут принимать участие от 2 до 4 игроков. Карточки-*яйца* раскладываются на столе буквами вниз. Каждый игрок по очереди трижды вращает стрелку, складывает выпавшие цифры и открывает соответствующее количество карточек-*яиц*. Теперь начинается игра. Побеждает тот, кто первым составит из полученных букв существующее слово.





13. КОШКИ-МЫШКИ

Игровые материалы:

30 карточек-яиц (включая карточки с цифрами от 1 до 3), стрелочный указатель с цифрами, фигурки **Кота** и **Мыши** (из игры «Мемори с цыплятами»), 2 подставки для игровых фигур.

Выложите игровое поле (путь) из карточек-яиц буквами вниз. Карточки-яйца с цифрами распределите в случайном порядке и положите их цифрами вверх. Установите фигурки **Кота** и **Мыши** в подставки. Эта игра для двоих. Чтобы определить, кто играет **Мышью**, а кто — **Котом**, используется стрелочный указатель. Тот, кто получит меньшее число на указателе, играет **Мышью**. **Кот** и **Мышь** ставятя на первую карточку-яйцо и игра начинается. Игрок с **Мышью** делает первый ход, два раза вращая стрелку на указателе с цифрами. Выпавшие цифры складываются, и фигурка **Мыши** перемещается на соответствующее количество полей. Теперь очередь игрока с **Котом**, который вращает указатель только один раз и идет на то количество полей, которое показала цифра. С этого момента игроки вращают стрелку указателя по одному разу — **Кот** преследует бегущую впереди **Мышь**. **Мышь** должна добраться до финиша прежде, чем **Кот** успеет настичь ее. Если ей это не удастся, **Кот** поймает ее и победит. В случае, если **Кот** или **Мышь** останавливаются на поле с цифрой, они могут перейти вперед в соответствии с цифрой на карточке-яйце.

14. В ЧЬЕМ КУРЯТНИКЕ БОЛЬШЕ ЦЫПЛЯТ?

Игровые материалы:

24 карточки с цыплятами, карточки-яйца с цифрами от 1 до 5.

Эта игра для двоих участников. Первый игрок берет карточку с цифрой и соответствующее количество карточек-цыплят. Карточку-яйцо возвращают обратно — они перемешиваются перед каждым ходом. Теперь очередь второго игрока.



Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки с цыплятами. Если на столе осталось 3 карточки с цыплятами, а игрок вытащил карточку-яйцо с цифрой 4 или 5, он берет 3 оставшихся цыпленка. Побеждает игрок, собравший большее количество цыплят.

15. ПОПРОБУЙ ДОГОНИ!

Игровые материалы:

39 яиц, 3 детеныша животных по вашему выбору из игры «Мемори с цыплятами», 3 подставки для игровых фигур, стрелочный указатель с цифрами.

Эта игра для 2 или 3 участников. В случае 2 игроков, необходимо выложить две дорожки из 19 яиц (одно яйцо останется неиспользованным). В случае 3 игроков, карточки-яйца выкладываются в три дорожки, по 13 яиц каждая. Дорожки должны быть прямыми и быть параллельны друг другу. Перед началом гонки, каждый игрок выбирает фигурку животного. Фигурки нужно поместить в подставки и поставить в начале каждой дорожки. Игроки по очереди вращают стрелку и перемещают свои фигурки на соответствующее количество полей-яиц. Побеждает первый, добравшийся до конца своей дорожки.

16. ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ФЕРМА

Игровые материалы:

основа с мини-пазлами животных. Также понадобятся не входящие в комплект карандаш, лист бумаги, несколько цветных карандашей и картон.

Необходимо вынуть фигурки животных из картонной основы. Оставшиеся после этого отверстия используют в качестве трафарета. Каждый контур перерисовывают на бумагу. Используя эти контуры как основу, ребенок может придумать и создавать множество фантастических животных. После раскрашивания фигуры животных можно наклеить на лист простого картона, вырезать по контуру и установить





в подставки от фигур, входящих в комплект. Теперь эти фигуры можно использовать в других играх или придумывать множество увлекательных историй с их участием.

17. УГАДАЙКА

Игровые материалы:

фигурки самой маленькой животной из игры «Мемори с цыплятами».

Существует два варианта игры. В первом (более простом) игрок берет фигурку животного, и держит ее в руке, не позволяя другим игрокам видеть ее. Теперь начинается игра. Другие игроки должны догадаться, какое животное в руке у игрока-ведущего, задавая вопросы, на которые он может ответить «Да» или «Нет». Например: «Оно розовое?», «У него есть пятна?», «Оно живет в лесу?» и так далее.

Второй вариант игры является более сложным, но и более развивающим: каждый игрок берет фигурку животного, пряча его от других игроков. Игроки по очереди дают характеристику своему животному. Оппоненты должны попытаться угадать одного из описываемых животных. Естественно, задача каждого игрока — давать противнику наименее важные из присущих его животному качеств или особенностей, чтобы отгадать было как можно сложнее. Подсказки необходимо давать без репетиции. В определенный момент игроки начнут испытывать все больший азарт и давление, так как им придется давать все более сложные и точные объяснения. Побеждает первый, кто угадал какое-либо из животных.

18. НАЙДИ ОВОЩ

Игровые материалы:

пазл-огород, мешок.

Соберите пазл-огород, извлеките из него овощи и поместите их в мешок. В огороде среди растений спрятаны маленькие копии овощей — элементов пазла. Ребенок должен вытаскивать овощ из мешка, вставляя в соответствующее этому овощу место на картонной основе-огороде, и находить маленькую копию этого овоща.



19. РАЗЛОЖИ И СГРУППИРУЙ

Игровые материалы:

пазл-огород, карточка Павлин, карточки с животными из игры «Мемори с цыплятами», мини-пазл с животными, карточки с животными, мешочек. Также понадобятся ручка, листки бумаги и 3 нитки (не включены в набор).

Используйте нитки для того, чтобы создать три ограждения. Чтобы помочь ребенку, вы можете написать названия категорий на листках бумаги. Например, «Животные», «Фрукты и Овощи», «Предметы». Ребенок вытаскивает карточки с изображенными объектами из мешочка и находит для них подходящее место.

20. НАЙДИ ПОЛОВИНКУ

Игровые материалы:

12 мини-пазлов с животными.

Эта игра для двоих участников. Пазлы делятся на две части — головы и хвосты. Одна группа из 12 элементов кладется на стол лицевой стороной вниз. Другие 12 раздаются двоим игрокам — по 6 каждому. Игроки по очереди пытаются найти элементы, подходящие к имеющимся у них половинкам. Побеждает тот, кто первым соберет всех своих животных.

21. ОСТОРОЖНО: МЫШКА!

Игровые материалы:

12 непарных животных из игры «Мемори с цыплятами».

Карточки выкладывают на столе изображением цыплят вверх. Среди животных есть Мышка, которую нужно стараться не вытащить. В игре участвует двое. Первый игрок переворачивает карточку: если там не мышь, он ее забирает. Если мышь — карточку кладут обратно и смешивают все карточки. Ход передается второму игроку, который таким же образом пытается найти животное, кроме Мышки. Если игрок, который уже нашел несколько животных, вытаскивает Мышку, он отдает все свои карточки сопернику.





Игра заканчивается, когда дети собрали всех животных, и осталась только мышка. Побеждает игрок, собравший больше карточек.

22. СПРЯЧЬ УТЕНКА

Игровые материалы:

3 карточки с животными из игры «Мемори с цыплятами» (два разных животных и утенка).

Эта игра для двоих участников. Три карточки кладут на стол изображением животных вверх. Один из игроков должен перевернуть и смешать карточки, а его соперник — угадать, на какой из них — *Утенок*. Если соперник угадывает, где прячется *Утенок* — он побеждает после чего переворачивает карточки и смешивает их. Если не угадывает — игра продолжается. Каждый раз, когда утенок найден игроки меняются ролями.

23. БОГАТЫЙ УРОЖАЙ

Игровые материалы: цветной стрелочный указатель, пазл-Огород.

Эта игра для двоих участников. Пазл-Огород размещается в центре стола и игроки по очереди крутят стрелку цветного указателя. Игрокам необходимо выбирать овощ, соответствующий цвету, на котором остановилась стрелка.

Для каждого цвета есть один или несколько овощей: ***Красный:** помидор, перец ***Оранжевый:** морковь, тыква, ***Фиолетовый:** баклажан, ***Зеленый:** салат, петрушка и кабачок, ***Белый:** чеснок, лук, фенхель и цветная капуста. Дети выбирают овощи до тех пор, пока они не закончатся. Если овощей того цвета, на который указала стрелка, не осталось, ход передается следующему участнику. Игра продолжается, пока не закончатся все овощи. Побеждает тот, кто собрал самый богатый урожай, то есть, наибольшее количество овощей.

24. ЧУДО ДЕРЕВО

Игровые материалы:

карточки-яйца с буквами.

В этой игре могут принимать участие от 2 до 4 игроков.



Карточки-яйца необходимо выложить на столе буквами вниз. Постарайтесь разложить карточки в форме дерева. Теперь можно начинать игру. Участники по очереди берут яйцо и говорят слово, начинающееся на букву, скрытую на обороте карточки, после чего забирают эту карточку. Если слово названо неверно, или игрок не может подобрать его в течение одной минуты (или менее — на ваше усмотрение или в зависимости от возраста детей), яйцо переворачивают и кладут обратно, а ход передается следующему игроку. Игра заканчивается, когда не остается карточек. Побеждает тот, кто собрал больше всего яиц.

25. ОГОРОДНОЕ ЛОТО

Игровые материалы:

Пазл-Огород, мешочек.

Пазл-Огород разделяется на четыре элемента. Они будут использоваться в качестве игровых карт, а все овощи кладутся в мешочек. 4 карточки раздаются игрокам. Овощи поочередно достаются из мешочка и передаются тому, к чьей карточке они подходят. Побеждает первый, кто заполнит свою карточку.

26. НАЙДИ ДЕТЕНЬШУ РОДИТЕЛЯ

Игровые материалы: детеныши

животных из игры «Мемори с цыплятами», мини-пазл с животными.

Карточки делятся на две группы. В первой — детеныши животных, во второй — элементы пазлов взрослых животных. Карточки и детали пазлов выкладываются лицевой стороной вниз. Ребенок берет карточку с детенышем и внимательно рассматривает ее. Теперь он должен попытаться найти и собрать элементы пазла, изображающего родителя этого детеныша. В игре может участвовать более одного ребенка. Если элементы пазла не совпадают либо взрослое животное не соответствует детенышу, карточки возвращаются в группы, а ход передается следующему участнику. Побеждает тот, кто первым соберет пазл с родителем детеныша.





27. ОТ ЯЙЦА К ЦЫПЛЕНКУ

Игровые материалы:

карточки-яйца с буквами.

Эта игра для двоих участников. Разложите карточки-яйца на столе в случайном порядке лицевой стороной вверх. Среди всех есть 6 «особенных» яиц: 2 с трещиной, 2 с проклюнувшимся цыпленком и 2 с выбирающимся из яйца цыпленком. Цель игры – первым выложить 4 яйца в правильной последовательности — от яйца до цыпленка. Дети запоминают местоположения яиц. Теперь карточки переворачиваются лицевой стороной вниз, и игроки начинают по очереди открывать их, пытаясь собрать 4, необходимые для правильной последовательности. Найдя необходимо яйцо, участник забирает его, оставляя место пустым. Если игрок открывает яйцо, которое у него уже есть, он оставляет его на том же месте лицевой стороной вверх. Побеждает первый сложивший последовательность из 4 яиц.

28. ПАРНЫЕ БУКВЫ

Игровые материалы:

карточки-яйца с буквами

В этой игре могут принимать участие от 2 до 6 игроков. Разложите карточки-яйца на столе в случайном порядке буквами вверх. Игру начинает младший участник. Игроки по очереди забирают пары одинаковых букв, пока эти пары не закончатся. Тот, на чьем ходе не осталось ни одной пары, которую можно взять, выбывает из игры. Начинается второй раунд. Карточки снова раскладываются на столе в случайном порядке, но на этот раз четыре случайных буквы удаляются. Тот, на ком закончились пары, выбывает в этом раунде. Игра продолжается до тех пор, пока не останется лишь один игрок, который и становится победителем.

29. ГДЕ ГЛАСНАЯ БУКВА?

Игровые материалы:

карточки-яйца с буквами, мини-пазл с животными.



Эта игра для двоих игроков. Дайте детям элементы пазлов для сборки 6 животных и попросите их собрать. На обороте пазлов они увидят животных и их названия. Первый игрок выбирает одного из собранных животных и выкладывает его название с помощью яиц с буквами. Теперь он закрывает глаза, а его соперник убирает из слова гласную букву по своему выбору. Соперник также берет еще одну букву (отличную от той, которую он убрал), кладет обе карточки-яйца на стол буквами вниз. Теперь первый игрок открывает глаза, называет гласную букву, которая исчезла из слова, и пытается угадать, на обороте какой из двух карточек она находится. Если он угадывает — получает животное. Если нет — животное получает его соперник. Побеждает тот, кто соберет больше животных.

30. ПОЙМАЙ ЦЫПЛЕНКА

Игровые материалы:

карточки-яйца с буквами, карточки-мемори с цыплятами, цифровой стрелочный указатель, 2 фигурки животных для использования в качестве игровых фишек и 2 подставки для них.

На столе выкладывается круг из яиц и цыплят. Чередование яиц и цыплят может быть неравномерным — главное, чтобы общее количество яиц и цыплят было одинаковым: например, одно яйцо, два цыпленка, три яйца, один цыпленок и так далее, пока не получится круг, формирующий игровое поле. Эта игра для двоих участников. Игроки выбирают фишки и вместе определяют стартовое поле — оно может быть любым — и по очереди вращают стрелку цифрового указателя. Ходы делаются по часовой стрелке на количество полей, соответствующее числу, выпавшему на указателе. Если фишка останавливается на цыпленке, игрок забирает его. Если на яйце — ход передается второму игроку. Дети продолжают игру до тех пор, пока не соберут всех цыплят. Побеждает тот, кто собрал больше цыплят.





31. СОБЕРИ СЛОВО

Игровые материалы:

карточки-яйца с буквами, бумага для записей, цифровой стрелочный указатель, 4 животных для использования в качестве игровых фишек и 4 подставки для них.

Перед началом игры в списке из 16 групп слов по 4 слова в каждой выбирают любую группу. Игроки вчетвером. Каждый игрок записывает себе слово из выбранной группы. У игроков не должны повторяться слова. Яйца раскладывают на столе по кругу буквами вниз. Договариваются, какое из яиц будет стартовым и выставляют на него свои фигурки. Игроки по очереди вращают цифровой стрелочный указатель и передвигают свою фигурку по часовой стрелке на то количество яиц, какое выпало на цифровом указателе. После совершенного хода яйцо, на которое поставлена фигурка, переворачивают и проверяют, какая буква на нем изображена. Если эта буква есть в слове игрока, то он забирает ее себе, если нет, то он вновь переворачивает яйцо буквой вниз и оставляет на нем свою фигурку до следующего хода. Побеждает тот, кто первым соберет все буквы своего слова.

Список слов:

- БАЯН, РЕКА, ВИНТ, КЛЮЧ
- ВОЛК, ПИСК, БАНТ, РОЩА
- БОРЩ, ОКНО, ДАЧА, ЗИМА
- ДЫНЯ, ГОРА, ОТЕЦ, БАНЯ
- ЗНОЙ, ОЧКИ, ПАУК, ДЕЛО
- ВАТА, СОЛЬ, ПОЛЕ, ГИРЯ
- ГЕРБ, ВКУС, ДЕНЬ, СЛОН
- ЛИСА, ЗАЯЦ, СМЕХ, ГРИБ
- СЕМЬЯ, ВЪЕЗД, ПРЯЖА, УЛИЦА
- ЭМАЛЬ, КРЫША, ТАНЕЦ, УКСУС
- СКАЛА, НОСОК, ФИЛИН, ТРУБА
- ВЕСЛО, ФОРМА, ПЕСОК, КУЛАК
- ЧИСЛО, КАБАН, ОПЕРА, ФИЛЬМ
- ФИКУС, ЦАПЛЯ, ХОМЯК, ШКОЛА
- ЩЁТКА, НОМЕР, УГОЛЬ, ЛОДКА
- ЭКРАН, ПОЧКА, ШУТКА, БИЗОН

32. ВЫБЕРИ БУКВЫ

Игровые материалы:

мешочек для лото, карточки-яйца с буквами, бумага для записей



Перед началом нужно переписать на листок слова из предыдущей игры. Карточки-яйца с буквами поместить в мешочек для лото. В игре участвуют до 4 человек. В свой ход каждый ребенок запускает в мешочек обе руки и вытаскивает столько яиц, сколько их поместилось в руках за один раз. Внимательно рассматривает вытасканные буквы и составляет из них как можно больше слов из списка. Лишние буквы возвращаются в мешочек. Тот, кто соберет больше слов, становится победителем.

33. МЕТКИЙ КОВБОЙ

Игровые материалы:

карточки-яйца с буквами и цифрами, 12 непарных животных из игры «Мемори с цыплятами».

С помощью яиц огораживают два «загона» одинаковой формы и размера. Игроки двое детей или две команды до 6 человек в каждой. Каждому ребенку или каждой команде раздают по 6 животных. Становясь на одинаковом расстоянии от своих «загонов», дети по очереди бросают животных так, чтобы попасть ими внутрь «загона». Побеждает тот, у кого в «загоне» окажется больше животных. Сложность игры можно регулировать размерами «загонов» и расстоянием, с которого забрасывают животных.

34. ЛЕТАЕТ, ПОЛЗАЕТ ИЛИ БЕГАЕТ?

Игровые материалы: карточки с животными, мешочек для лото.

Игра для 4-х и более человек. Карточки с животными помещают в мешочек. Ведущий вынимает карточки по одной, показывает их играющим и называет способ движения показываемого животного: летает, ползает, бегают или прыгает.

Летают: пчела, бабочка, муха, цикада.

Ползают: гусеница, улитка, червяк, слизень.

Бегают: муравей, сороконожка, паук, жук.

Прыгают: кузнечик, сверчок и блоха.





Игрок, которому показывают картинку, должен своими действиями продемонстрировать движение изображенного животного. Если животное летает, нужно поднять руки, если оно ползает, нужно стать на колени, если животное бежит или прыгает, нужно соответственно бежать или прыгать на месте. Тот, кто неверно покажет движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто останется последним. Если из мешка извлекли всех животных, а игроков осталось больше одного, то они все становятся победителями.

Другой вариант игры. Тот, кто достает картинку не сообщает способ движения, а только называет животное. Игроки должны сами определить способ движения и правильно показать его.

35. КТО БЫСТРЕЕ?

Игровые материалы:

карточки-яйца с буквами и цифрами,
карточки с животными, мешочек для лото,
2 животных из игры «Мемори с цыплятами»,
2 подставки для фигурок животных.

Игра для двоих. Необходимо выложить две игровых дорожки из 30 яиц каждая. Дорожки будут включать по 3 «особенных» яйца, которые влияют на продвижение игроков.

Яйцо с трещиной — вернуться к старту.

Яйцо с проклюнувшимся цыпленком — вернуться на одно яйцо назад.

Яйцо с выбирающимся цыпленком — продвинуться вперед на одно яйцо.

«Особенные» яйца нужно распределить равномерно по всей дорожке, а рисунки на них выбирать случайным образом.

Игроки выбирают себе фигурку животного, прикрепляют к ней подставку и устанавливают на первое яйцо каждый своей дорожки. Карточки с животными помещают в мешочек для лото. Ходят по очереди. Перед своим ходом участник игры достает из мешочка фигурку животного. Способ передвижения вытащенного животного влияет на скорость движения фигурки игрока. Если животное *ползает* (гусеница, улитка, червяк, слизень),



то передвигаются на 1 яйцо вперед, если животное *бежит* (муравей, сороконожка, паук, жук), то перемещаются на 2 яйца, если *прыгает* (кузнечик, сверчок, блоха) — на 3 яйца, а если *летает* (пчела, бабочка, муха, цикада) — на 4 яйца. Побеждает тот, кто первым пройдет свою дорожку.

36. С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ

Игровые материалы: цифровой стрелочный указатель, животное из игры «Мемори с цыплятами», повязка на глаза.

Игра для двоих. Фигурка животного прячется в комнате, где проходит игра. Важно, чтобы помещение, в котором проходит игра, было достаточно просторным и не имело препятствий с острыми углами, чтобы ребенок не получил травму. Ведущий вращает цифровой стрелочный указатель. После этого игроки с завязанными глазами делают такое количество шагов, какое выпало на цифровом указателе. Цель игры — добраться до места, где спрятано животное. Если во время движения игрок сталкивается с каким-либо препятствием, он возвращается на исходную позицию. Если сталкиваются оба игрока, то они также возвращаются к месту начала поиска.

37. ЧТО ЗА ШУМ, ЧТО ЗА РЕВ?

Игровые материалы:

12 непарных животных из игры «Мемори с цыплятами», мешочек для лото.

Фигурки животных помещаются в мешочек. Участники игры делятся на две команды.

Первая команда выбирает игрока из команды соперников, который должен будет вытащить наугад одну фигурку животного из мешочка, не показывая ее своей команде. После этого он должен изобразить звук, издаваемый этим животным, а его команда в течение 1 минуты должна угадать название животного. Если команда угадывает, то забирает себе фигурку животного, если нет, фигурка возвращается в мешочек.





Команда, которая правильно угадала животное, выбирает игрока из команды соперника. Побеждает та команда, которая наберет большее количество фигурок животных.

38. ЗАРЫЧИ НА СУДЬЮ

Игровые материалы: 12 непарных животных из игры «Мемори с цыплятами», мешочек для лото, карточки-яйца.

В игре принимают участие от 2 до 4 игроков. Перед началом игры нужно выбрать судью, которым может быть взрослый или ребенок, не являющийся игроком. Фигурки мемори укладывают в мешочек. Каждый игрок по очереди достает из мешочка фигурку животного и имитирует издаваемый им звук. Судья принимает решение, на сколько хорошей оказалась имитация. *За хорошее звукоподражание присуждается 1 яйцо, за очень хорошее — 2 яйца и за отличное — 3 яйца.* Если судья решит, что издаваемый звук был не очень похожим, то бонусные баллы в виде яиц не присуждаются. Игрок, собравший наибольшее количество яиц, становится победителем.

39. СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Игровые материалы: карточки-яйца с буквами, животные из игры «Мемори с цыплятами».

Перед началом игры в отсутствие игроков из карточек-яиц с буквами выкладывается надпись, в которой среди случайного набора букв должно быть «спрятано» название животного из игры мемори. Задача игроков первым найти скрытое название. Можно прятать сразу несколько названий, размещая строчки и по горизонтали, и по вертикали.

40. КТО ИЩЕТ, ТОТ НАЙДЕТ

Игровые материалы: карточки-яйца с буквами.

Из карточек с буквами нужно выложить в ряд без пробелов один из нижеприведенных наборов слов. В этих наборах скрыты слова с названиями животных, предметов или людей. Игроки должны найти скрытые слова.



Слова со скрытыми животными:

ЛОЖКА, БАНК, ОТДЕЛ, МЫШЬЯК.

(Скрытые слова: кабан, кот, мышь, як)

Слова со скрытыми предметами:

ВРЕМЯ, ЧАС, ТОЛЬКО, ЛАДНО. (Скрытые слова: мяч, стол, кол, дно).

Слова со скрытыми названиями людей:

КОСЫНКИ, УДОЧКА, МОДА, МАЙ, ВЯЗ, ЯТЬ.

(Скрытые слова: сын, дочка, дама, зять).

41. РАЗ, ДВА, ТРИ, БУМ!

Игровые материалы: карточки-яйца с цифрами от 1 до 9, три животных из игры «Мемори с цыплятами».

На столе из яиц выкладывается следующая последовательность: 1, 2, 3, животное, 4, 5, 6, животное, 7, 8, 9, животное.

Цифры выкладываются изображениями вверх, а животные — изображениями вниз. Игрок начинает произносить по порядку названия цифр. Дойдя до животного, он говорит: «Бум!».

После этого переворачивает яйцо, смотрит на изображенное на нем животное и имитирует издаваемый им звук. Цель игры — запомнить последовательность звуков и повторять их, не переворачивая яйца. Если участвуют несколько игроков, побеждает тот, кто первым запомнит всю последовательность.

42. ПОЛЕ ЧУДЕС

Игровые материалы:

пазл «Курица», карточки-яйца с буквами, мини-пазлы с животными.

Играют двое. Взрослый или ребенок старшего возраста, не участвующий в игре, выбирает животное, не показывая его другим участникам игры, и составляет его название из карточек-яиц с буквами.

На пазл «Курица» выкладывают карточки в ряд на изображения яиц буквами вниз. Первый игрок открывает все карточки кроме любых двух и пытается отгадать название животного. Если он дает правильный ответ, то ход переходит к следующему игроку. Второй игрок переворачивает одну из двух оставшихся не перевернутыми карточек и пытается угадать название.





Если он правильно угадывает, то забирает пазл животного себе, если же нет, то первый игрок переворачивает оставшуюся карточку и забирает пазл. Игрок, который соберет больше всех мини-пазлов, становится победителем.

43. ЗАПОМНИ АЛФАВИТ

Игровые материалы: кусты с азбукой с плаката «Загадки солнечной лужайки», Интерактивная Морковка Каротина.

На кустах изображены различные предметы и их названия в алфавитном порядке. Под каждым названием изображены по две буквы. Ребенку нужно с помощью Каротины правильно выбрать начальную букву слова. Эта игра улучшает знание алфавита и тренирует в навыках чтения.

44. СОСЧИТАЙ ЦВЕТЫ НА КЛУМБЕ

Игровые материалы: цветы и числа с плаката «Загадки солнечной лужайки», Интерактивная Морковка Каротина.

На клумбе выросли красивые цветы. Нужно правильно сосчитать количество цветов каждого из 10 видов. Под каждым видом указаны варианты чисел, которые указывают количество. С помощью Каротины ребенок должен правильно выбрать число.

45. ЧТО ДАРЯТ НАМ ЖИВОТНЫЕ

Игровые материалы: Подарки животных (плакат «Загадки солнечной лужайки»), Интерактивная Морковка Каротина.

На плакате изображены четыре обитателя фермы и продукты природного происхождения. Возле каждого животного расположено по два продукта, только один из которых производит нарисованный обитатель фермы. Ребенок должен с помощью Интерактивной Морковки выбрать правильный ответ.

46. ГОЛОСА ЖИВОТНЫХ

Игровые материалы: надписи с обозначениями голосов животных (плакат «На скотном дворе»), Интерактивная Морковка Каротина.



Возле каждого животного написаны названия двух звуков, только одно из которых правильное. С помощью Каротины ребенок должен выбрать верное соответствие между картинкой животного и звуком.

47. УКРАСЬ ПУГАЛО

Игровые материалы: пугало (плакат «На скотном дворе»), Интерактивная Морковка Каротина.

У пугала яркий наряд, расшитый заплатками правильных геометрических форм. Под каждой из заплаток написаны по два варианта названия ее формы. Ребенок Морковкой Каротина должен выбрать правильное название.

48. КТО ЧТО ЕСТ?

Игровые материалы: стог с образцами корма (плакат «На скотном дворе»), Интерактивная Морковка Каротина.

Возле стога собрались 4 животных. Перед каждым из них 2 вида корма. Интерактивной Морковкой ребенок находит правильный вариант питания для каждого из животных.

49. ТРОПИНКА ЗАГАДОК

Игровые материалы: загадки о животных (плакат «На скотном дворе»), Интерактивная Морковка Каротина.

С помощью Каротины ребенок разгадывает загадки о животных, которых он встречается на тропинке. Загадки составлены в стихотворной форме и направляют ребенка к правильному ответу.

50. МАМА И МАЛЫШ

Игровые материалы: изображения коровы и теленка (плакат «На скотном дворе»), Интерактивная Морковка Каротина.

На картинках даны варианты названий различных частей тела коровы и теленка. Ребенок выбирает правильные названия Морковкой Каротина и учит новые слова.





The best educational tools

ИЗГОТОВИТЕЛЬ: **Liscianigiocchi srl.**
АДРЕС ИЗГОТОВИТЕЛЯ:
Via Ruscitti 16, Zona Industriale S. Atto, 64100 Teramo, Italy,
www.liscianigroup.com
(Лишианиджочи срл, Виа Рушитти, 16
З.И., Сантатто, 64100 Терамо, Италия)

ИМПОРТЕР И ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР
В РОССИИ: ООО «**Прайм-Тойс**».
АДРЕС ИМПОРТЕРА: Россия, 344011, г. Ростов-на-Дону,
пр. Буденновский, 93/295, оф. 1В, тел. +7 (863) 201-28-11,
e-mail: liscianigiocchi.rus@gmail.com



Сделано в Италии.

Арт.: R54312