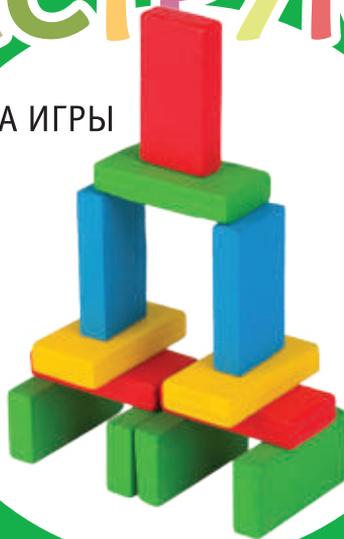


развивающая
игра

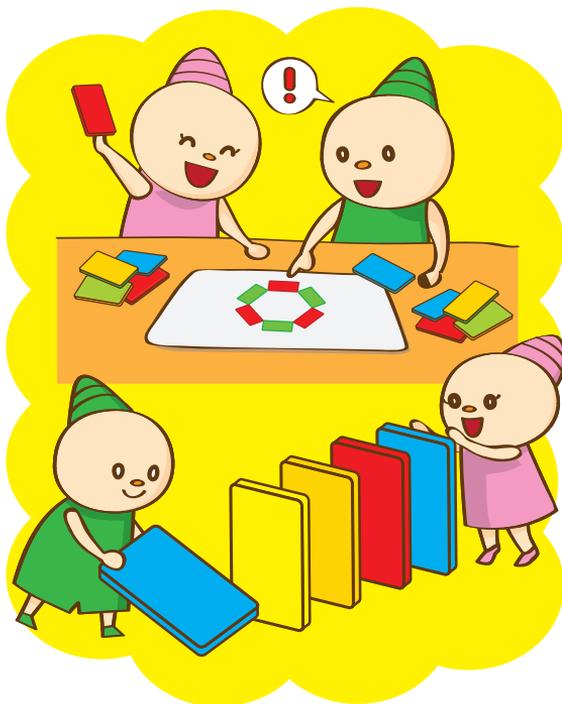
КРЕАТИВНЫЙ
КОНСТРУКТОР

ПРАВИЛА ИГРЫ



STEP
COMPANY puzzle®

Эта игра способствует развитию у детей разнообразных умений.



Игры с домино развивают визуальное восприятие, воображение и математические способности.

- Задания на соотнесение цветов помогают выучить цвета.
- Задания «Установи фишки вертикально» развивают у детей мелкую моторику и умение концентрироваться.
- Задания, в которых требуется запомнить цвет и форму домино, способствуют развитию памяти.

1

Найди точно такой же цвет



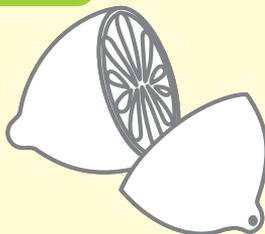
Рассмотри и раскрась картинки и найди фишки домино, подходящие по цвету.

Клубника



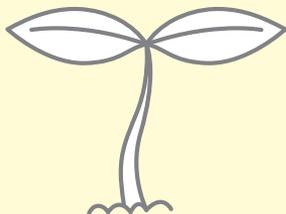
Положи
сюда домино

Лимон



Положи
сюда домино

Росток



Положи
сюда домино

Море



Положи
сюда домино

2

Найди фишки домино



Найди на этом рисунке спрятанные прямоугольники. Положи или поставь на них фишки такого же цвета (подсказка — четыре красные, две синие, три жёлтые и три зелёные).



3

Угадай, какой цвет

Положи фишки подходящего цвета на раскрашенные прямоугольники.

★ Изучи последовательность. Какие цвета будут в незакрашенных прямоугольниках?

1



2



4

Подбери формы

Построй разные фигуры из фишек.

★ Поставь фишки на раскрашенные прямоугольники того же цвета.

1 Сложи их в линию!

Красный

Синий

Жёлтый

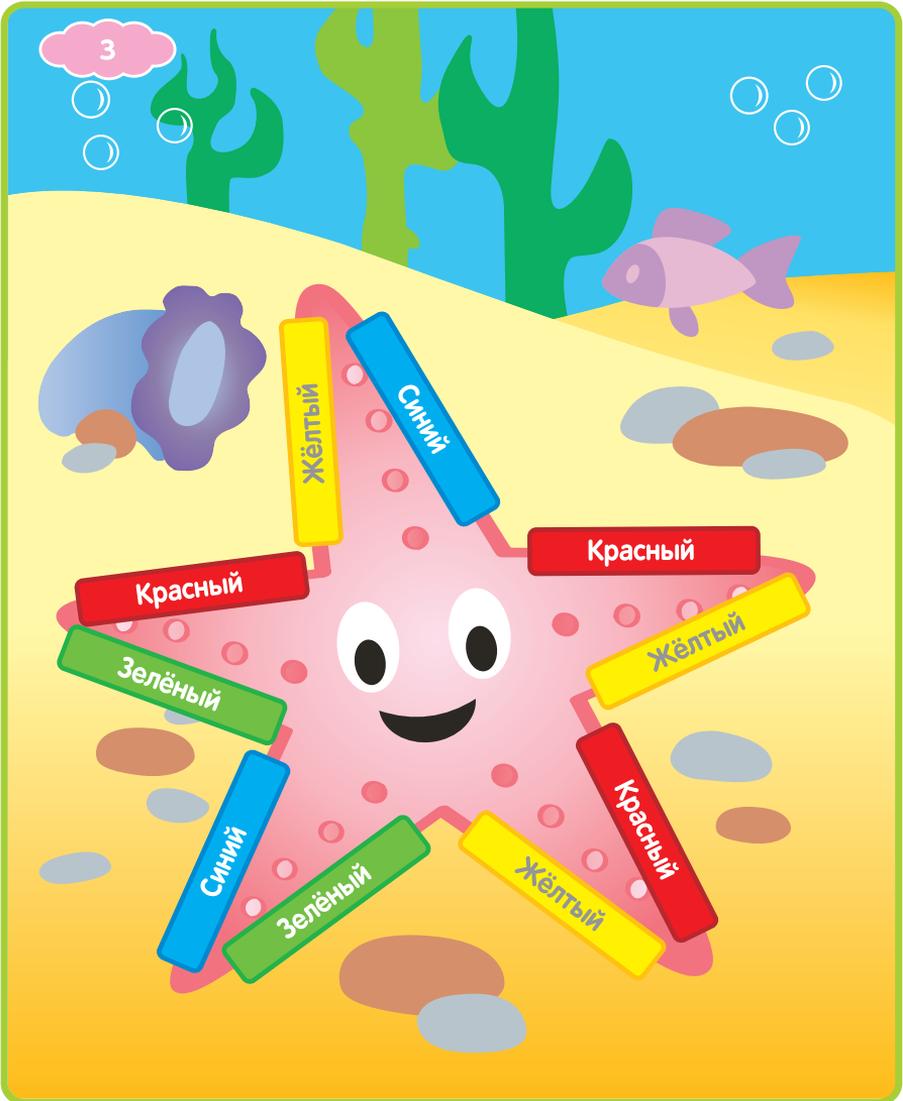
2 Сложи их в квадрат!



5

Дополни рисунок

Размести на рисунке цветные фишки.



4



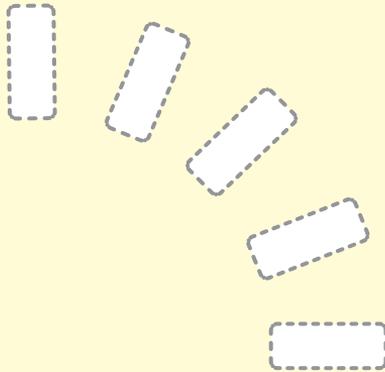
6

Поставь фишки вертикально

1 Поставь пять фишек одного цвета в ряд на пунктирные прямоугольники.

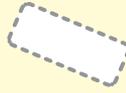
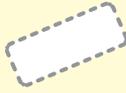
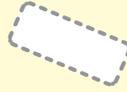
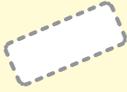
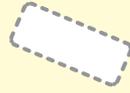
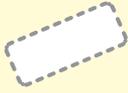


2 Поставь пять фишек любого цвета дугой на пунктирные прямоугольники.

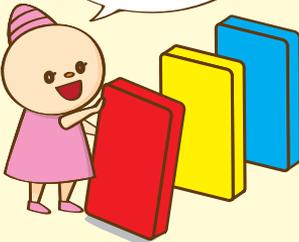


3

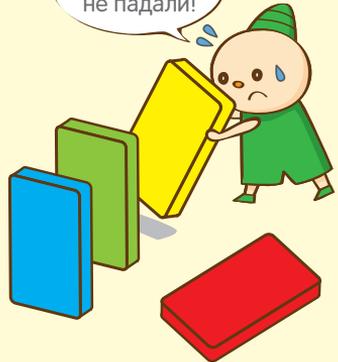
Поставь десять фишек
на пунктирные прямоугольники.



Давай-давай!



Смотри,
чтобы
не падали!

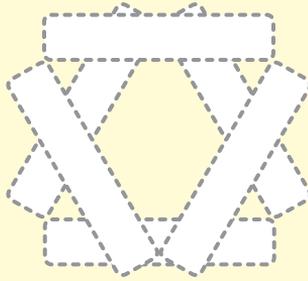


7

Построй башенки

1

Поставь фишки на пунктирные прямоугольники, а сверху установи второй треугольник.

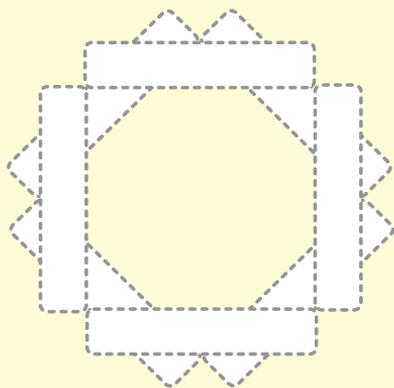


Пример



2

Поставь фишки на пунктирные прямоугольники и установи на нём второй квадрат.



Пример



8

Построй башенки

1

Поставь фишки на пунктирные прямоугольники и построй точно такую же башенку.

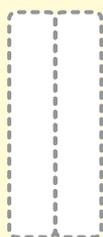


Пример

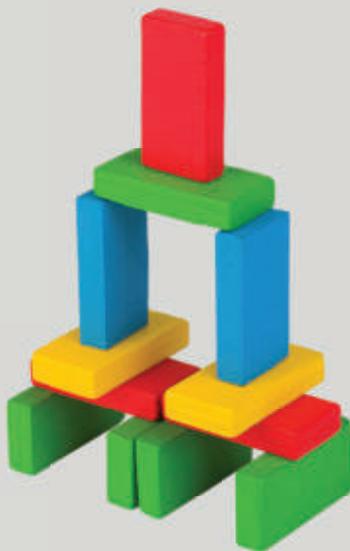


2

Поставь фишки на пунктирные прямоугольники и построй точно такую же башенку.



Пример

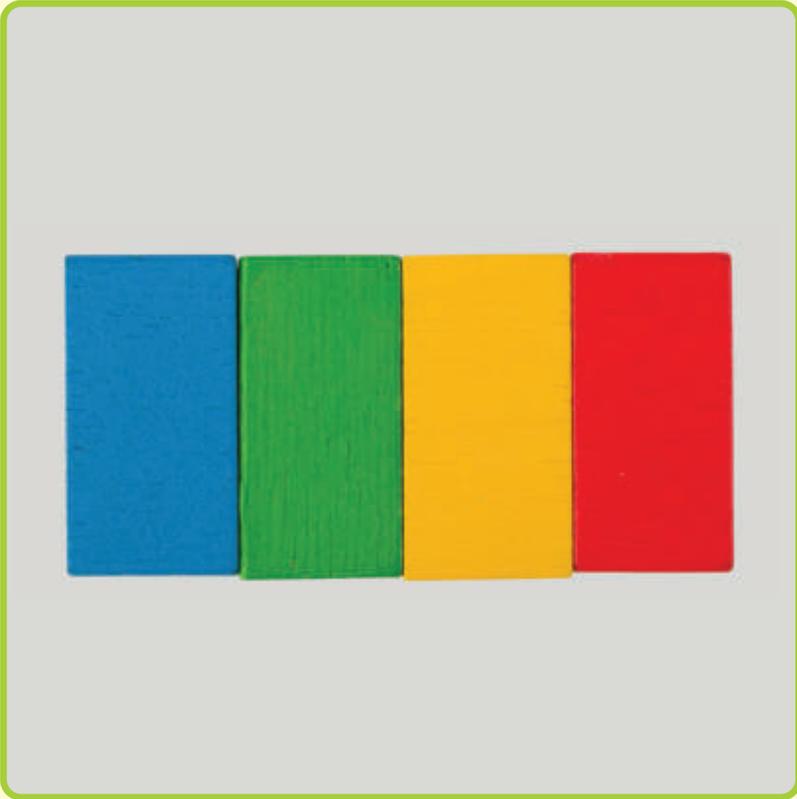


9

Выложи по памяти

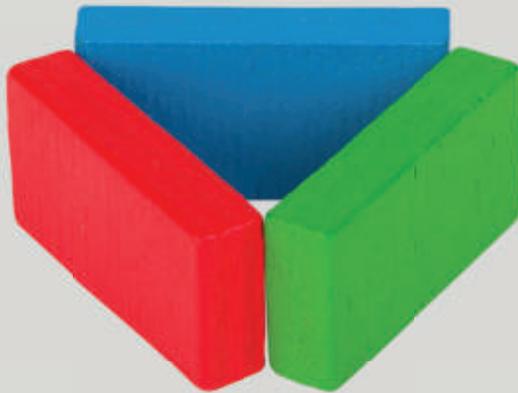
1

Посмотри на картинку 10 секунд. Переверни инструкцию картинкой вниз (или закрой листом бумаги) и попробуй выложить такую же цепочку из фишек по памяти.



2

Посмотри на картинку 10 секунд.
Переверни инструкцию картинкой вниз
(или закрой листом бумаги) и попробуй
выложить такую же конструкцию
из фишек по памяти.



10

Построй по памяти

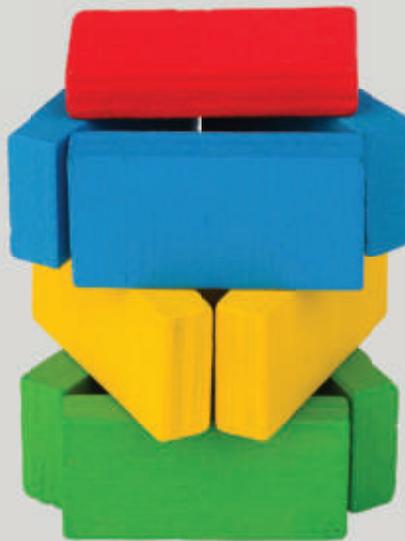
1

Посмотри на картинку 15 секунд. Переверни инструкцию картинкой вниз и попробуй построить точно такую же конструкцию из фишек по памяти.



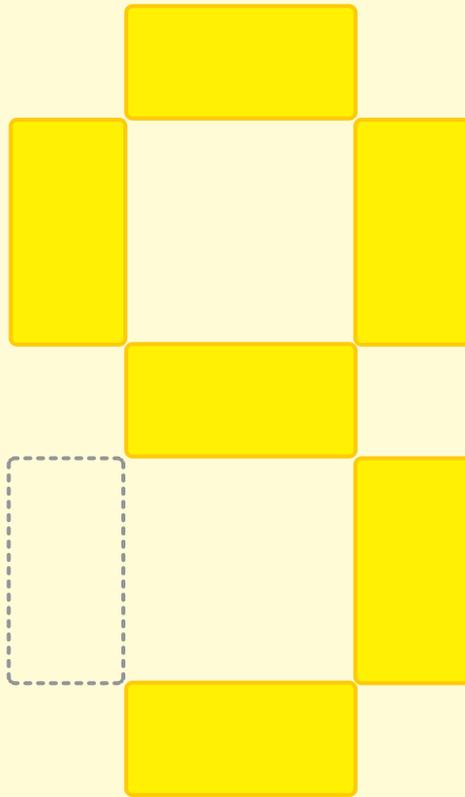
2

Посмотри на картинку 20 секунд.
Проверни инструкцию картинкой вниз
и попробуй построить точно такую же
конструкцию из фишек по памяти.





Измени цифры



Измени цифру, передвинув одну фишку (возможны два варианта ответа).



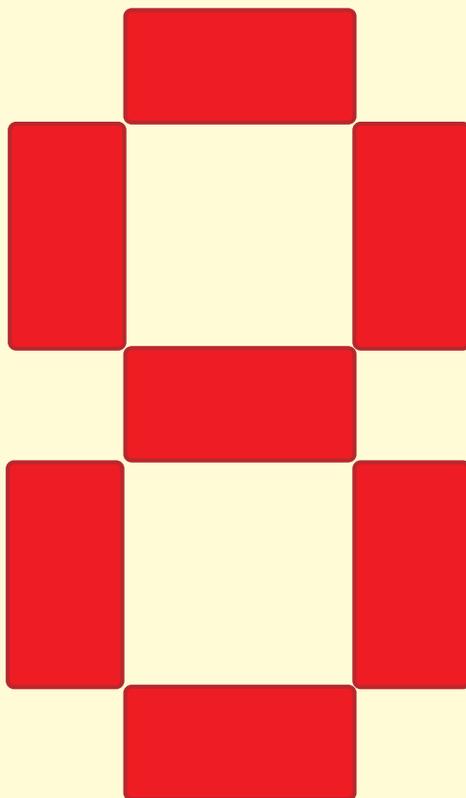
Верни сдвинутое домино на место. Убери одну фишку и получи другую цифру (возможны два варианта ответа).

3

Получи цифры от 0 до 9,
следуя указаниям ниже.

- 1 Убери одну фишку.
- 2 Передвинь одну фишку.
- 3 Передвинь одну фишку.
- 4 Убери одну фишку.
- 5 Передвинь одну фишку.
- 6 Передвинь две фишки.
- 7 Убери одну фишку
и передвинь одну фишку.
- 8 Передвинь одну фишку.
- 9 Убери две фишки.

- ※ Если какая-то цифра не получилась, начни сначала.
- ※ Есть много способов решения задачи.



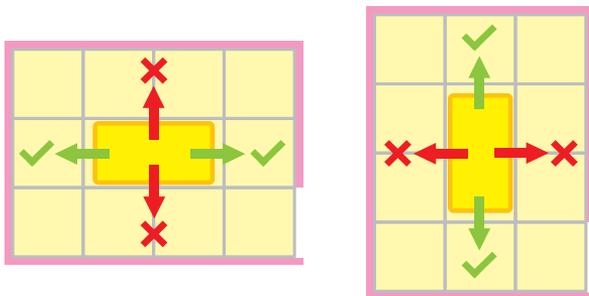
★ Числа, которые у тебя получились.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

- ※ Отметь соответствующие номера неиспользованными фишками.
- ※ 8 строить не надо, потому что с неё началась игра.

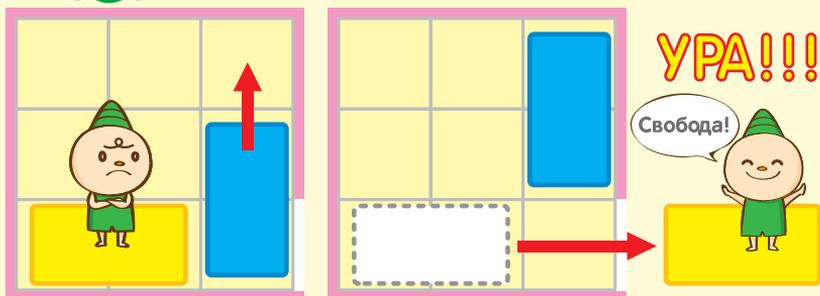
Правила

★ Горизонтальные и вертикальные фишки движутся по-разному (см. схему).



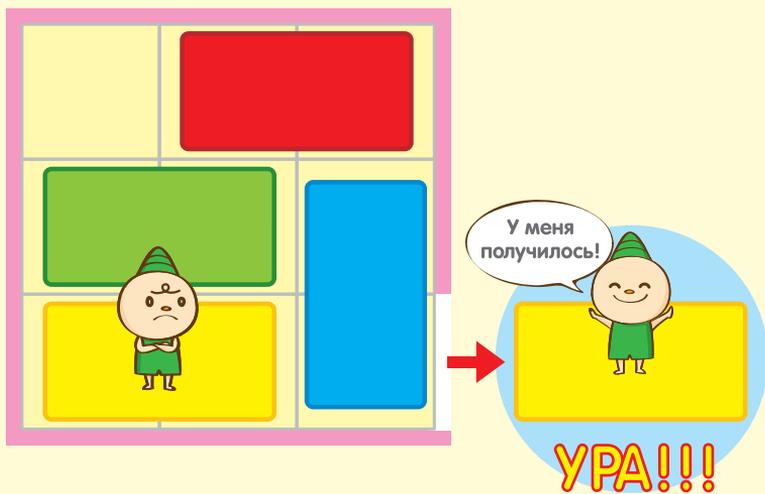
Пример

Помоги мальчику выйти из лабиринта.



Положи фишки на прямоугольники такого же цвета.

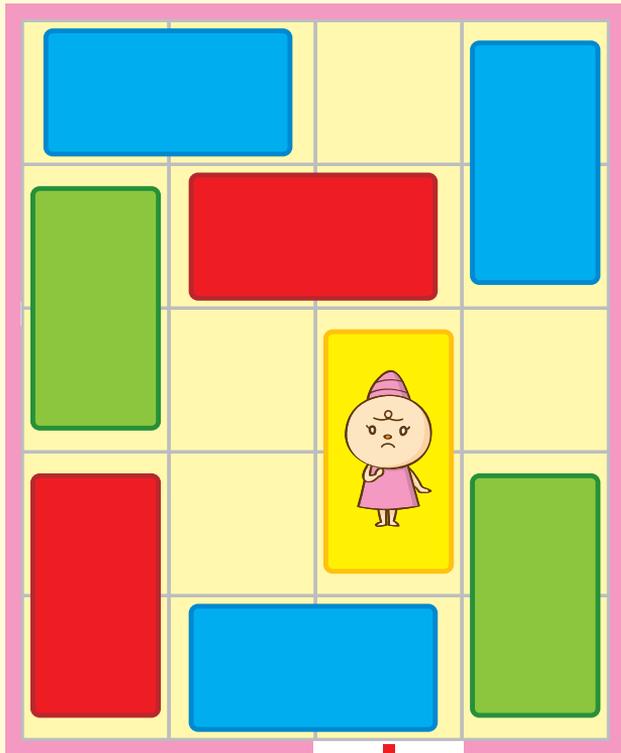
Помоги мальчику выйти из лабиринта.



13

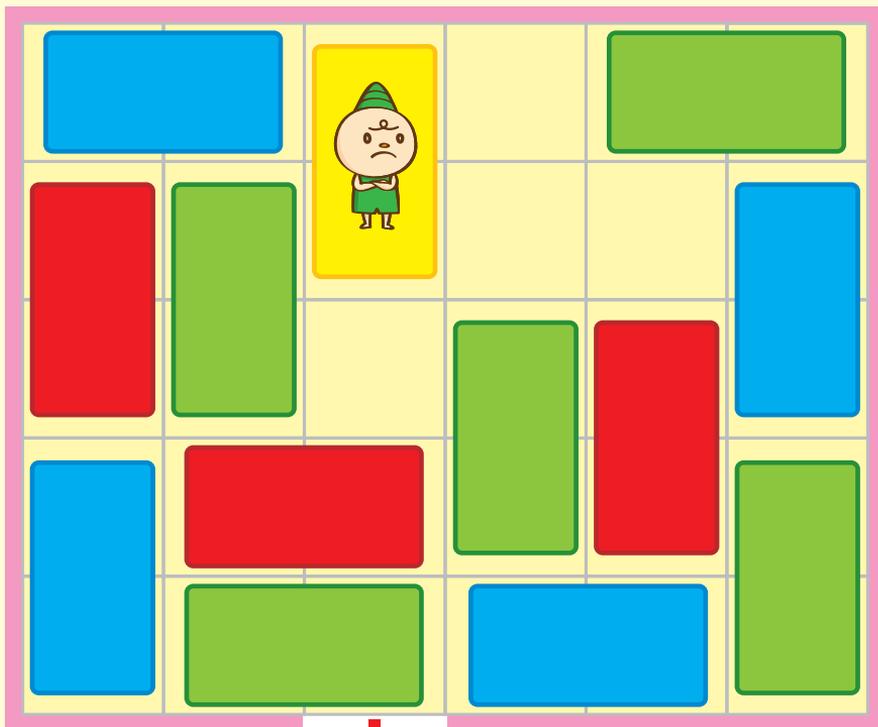
Помоги ребятам

1 Помоги девочке выйти из лабиринта.



2

Помоги мальчику выйти из лабиринта.



УРА!!!



У меня
получилось!



ОТВЕТЫ

1 Найди точно такой же цвет

Клубника красная Лимон жёлтый
 Росток зелёный Море синее

2 Найди фишки домино

Четыре красные фишки: башня, машина и две на крыше дома.
 Две синие: башня, машина.
 Три жёлтые: качели и два ствола деревьев.
 Три зелёные: поезд.

3 Угадай, какой цвет

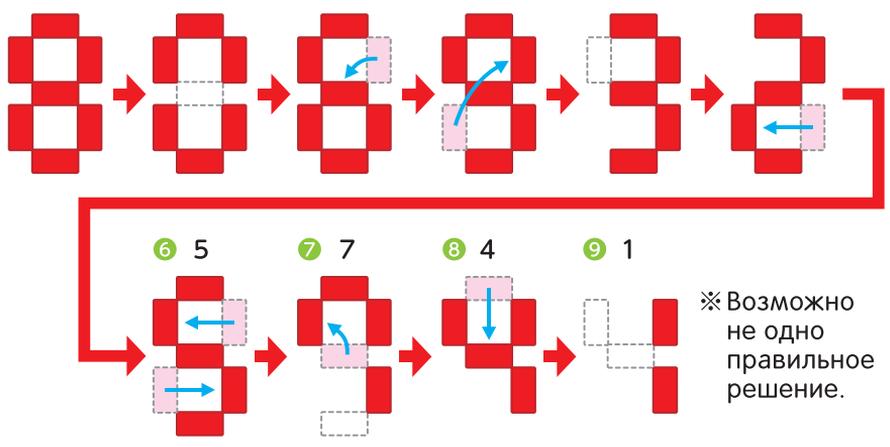
1 Жёлтый **2** Зелёный

11 Измени цифры

1 0 и 6 **2** 3 и 5

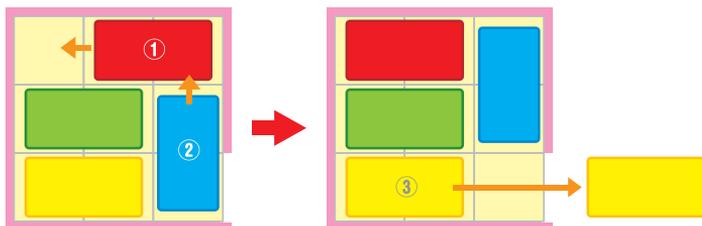
3

Старт **1** 0 **2** 6 **3** 9 **4** 3 **5** 2

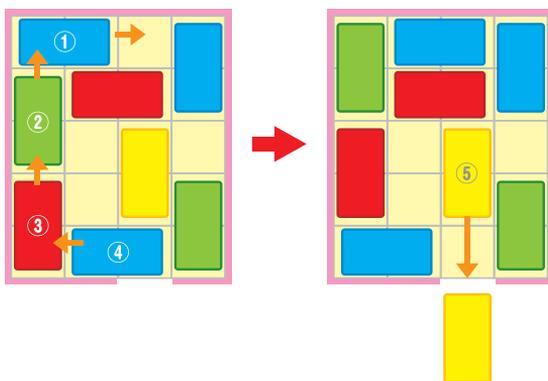


※ Возможно не одно правильное решение.

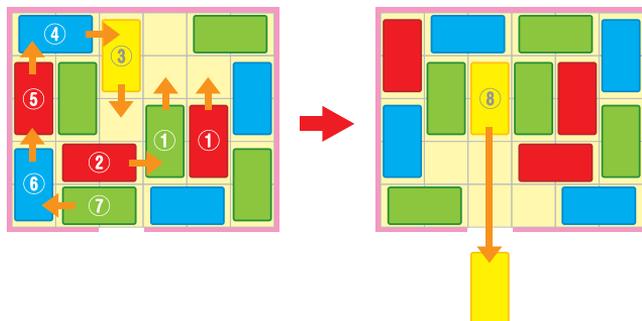
- 12** Помоги мальчику
Сдвигай фишки по стрелочкам.



- 13** Помоги ребятам
1 Сдвигай фишки по стрелочкам.



- 2 Сдвигай фишки по стрелочкам.





© ЗАО «Степ Пазл», 2020

Руководитель проекта *Нина Иманова*

Главный редактор *Ольга Юсова*

Дизайнер *Артём Юркевич*

Верстальщик *Ксения Соколовская*

Корректор *Наталья Князева*