

# ЛОГО- ДОЛЬКИ

настольная  
развивающая игра

4+

правила игры

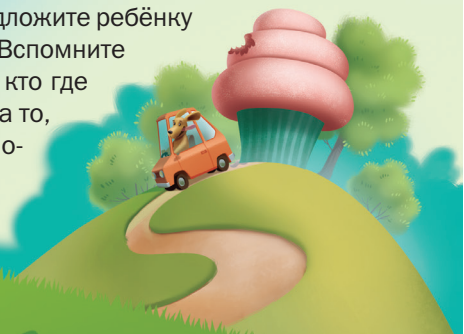
Уважаемые взрослые!

**Время игры:** 15–20 мин. **Количество игроков:** 1–2. Для детей старше 4 лет.

**Состав игры:** круг-основа из дерева — 1 шт., фишки-дольки из дерева — 8 шт., двусторонние карточки с заданиями (два уровня сложности) — 10 шт.

**Цель игры** — выполнить задание карточки (найти домик, недостающий фрагмент картинки и т. п.), ориентируясь на цвет дольки-подсказки, и подобрать деревянную фишку-дольку нужного цвета к изображению по краю карточки. Расположить все деревянные фишки-дольки по краю карточки в соответствующих выемках круга-основы.

**Подготовка к игре.** Перед игрой предложите ребёнку рассмотреть рисунки на карточках. Вспомните названия животных и их детёнышей, кто где живёт. Обратите внимание ребёнка на то, что дольки-фишки разноцветные. Пока-



жите, что карточки двусторонние (лицевая часть — это задания, а обратная — проверка правильности выполнения заданий).

**Ход игры.** Предложите ребёнку выполнить следующие действия:

- 1) убрать с круга-основы все деревянные фишки-дольки;
- 2) положить карточку на деревянную основу заданиями вверх (два штырька зафиксируют карточку в нужном положении);
- 3) найти на карточке задание, которое он собирается выполнить;
- 4) взять деревянную фишку-дольку того же цвета, что и нарисованная рядом с заданием долька-подсказка;
- 5) найти ответ к своему заданию;
- 6) положить фишку-дольку в выемку на круге-основе возле ответа и перейти к следующему заданию карточки.

В игре предусмотрены два уровня сложности.

### **1-й уровень.**

1. «Чей малыш?». 1 карточка. Задача — для каждого детёныша найти взрослое животное (лошадь — жеребёнок, медведица — медвежата, курица — цыплята и т. п.).



#### Пример.

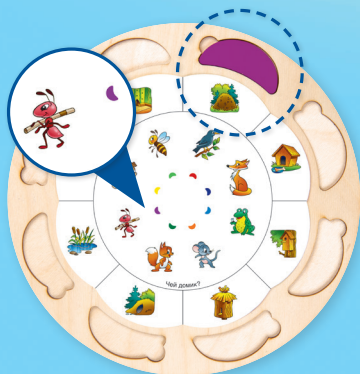
Рядом с жеребёнком в центре карточки нарисована долька-подсказка красного цвета. Напомните ребёнку, что жеребёнок — детёныш лошади. Попросите найти на внешнем круге по краю карточки изображение лошади и положить деревянную фишку-дольку красного цвета рядом с ним на деревянном круге-основе.

Подобным образом ребёнок находит и все остальные пары: детёныш — взрослое животное.

2. «Чей домик?». 1 карточка. Задача — «поселить» животных в домики (скворец — скворечник, щенок — будка, муравей — муравейник и т. п.).

# ЛЮГО-ДОЛЬКИ

настольная развивающая игра

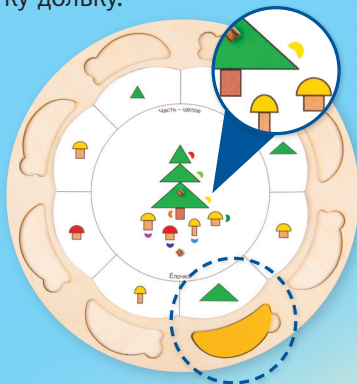


**Пример.**

Рядом с муравьём в центре карточки нарисована долька-подсказка фиолетового цвета. Напомните ребёнку, где живут муравьи. Попросите ребёнка найти на внешнем круге по краю карточки изображение муравейника и положить деревянную фишку-дольку фиолетового цвета в выемку рядом с ним на деревянном круге-основе.

Подобным образом ребёнок находит и остальные домики.

3. «Часть – целое». 3 карточки: «Цыплёнок», «Ёлочка», «Трактор». В центре карточки изображена предметная картинка, состоящая из 8 деталей. Рядом с каждым фрагментом картинке — цветная долька-подсказка. По внешнему кругу карточки в произвольном порядке размещены детали предметной картинке. Задача — к каждому фрагменту подобрать деревянную фишку-дольку.



**Пример.**

«Ёлочка». Рядом с большим треугольником в центре карточки — жёлтая долька-подсказка. Попросите ребёнка найти на внешнем круге по краю карточки треугольник зелёного цвета соответствующего размера и положить рядом с ним в выемку на круге-основе деревянную фишку-дольку жёлтого цвета. Аналогичным образом выполняются и остальные задания карточки.

**2-й уровень.**

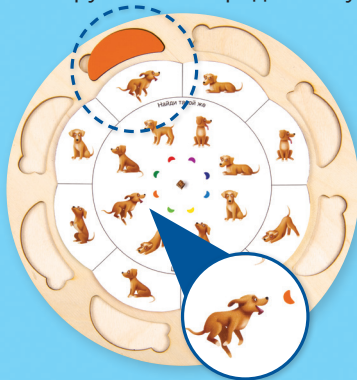
«Найди такой же». 5 карточек: «Машины», «Цветы», «Пирожные», «Дракончики», «Щенки».



# ЛОГО- ДОЛЬКИ

настоящая  
развивающая игра

Каждой картинке внутреннего круга соответствует картинка внешнего круга карточки. Ориентируясь на цветные дольки-подсказки, нужно найти соответствующие пары картинок и положить деревянную фишку-дольку в выемку на деревянном круге-основе рядом с нужным изображением.



### Пример.

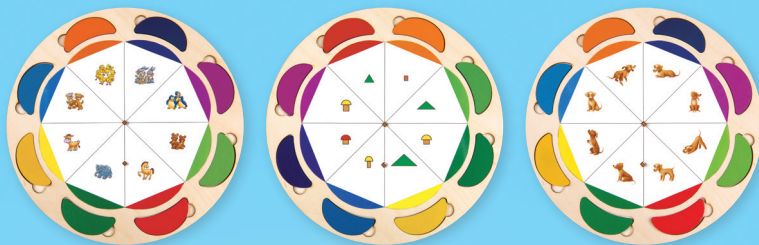
«Щенки». В центре карточки изображены забавные щенки в различных позах. Рядом с бегущим щенком находится долька-подсказка оранжевого цвета. Попросите ребёнка найти на внешнем круге по краю карточки изображение такого же щенка и положить рядом с ним деревянную фишку-дольку оранжевого цвета в выемку на круге-основе.

Аналогичным образом выполняются и остальные задания карточки.

**Окончание игры.** После того как ребёнок распределит все фишки-дольки по выемкам, можно проверить правильность выполнения заданий:

- 1) перевернуть карточку и снова положить её на основу;
- 2) проверить, совпадают ли цвета деревянных фишек-доек с цветами по краям карточки.

Если совпадают, то все задания решены правильно.



ЗАО «Степ Пазл». 142105, Россия, Московская обл., г. Подольск,  
ул. Большая Серпуховская, д. 63а. Тел.: (495) 660-37-73, [www.StepPuzzle.ru](http://www.StepPuzzle.ru)  
**Руководитель проекта** Марина Цыганкова. **Верстальщик** Александр  
Прохоров. **Художник** Светлана Сытько.

© ЗАО «Степ Пазл», 2019. © Светлана Сытько, иллюстрации, 2019