

ИГРА НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

Все карточки раскладываются на столе. Затем самый младший игрок выбирает одну карточку и кладет ее на белый квадрат игрового поля, расположенный на хвосте кота. Игрок, который первым найдет такое же изображение на животе кота и дотронется до него рукой, зарабатывает одно очко.

Выигрывает игрок, первым получивший пять очков.

Вариант игры — для этого карточки не потребуются.

Самый младший игрок крутит стрелку волчка, которая указывает на тему.

Игрок, который первым покажет на игровом поле любой элемент из этой темы, зарабатывает одно очко. **Выигрывает тот, кто первым наберет пять очков.**

Можно также придумывать свои варианты игр. Например:

1. Разложить карточки с героями сказок изображениями вниз, а затем, вытаскивая по одной, вспоминать названия сказок с выбранным персонажем.
2. Вытаскивая наугад карточки с животными, рассказывать, где они живут и чем питаются.
3. На карточках с профессиями найти профессии своих родственников или предложить ребенку выбрать ту, которая ему больше нравится.
4. Посчитать карточки, относящиеся к одной из тем.



Умный Кот

Развивает память и внимание

Уважаемые родители!

Благодарим вас за выбор продукции **Lisciani!**

«Умный кот» — это эффективная программа, разработанная для детей дошкольного возраста. Яркие карточки из износостойкого материала с легкостью вовлекут ребенка в игровую деятельность, помогут развивать память и внимание, позволят ему приобрести навыки логики и наблюдательности.



КАРТОЧКИ

Карточки состоят из **72 пар изображений**, разделенных по **6 темам**. Каждая тема состоит из **12 пар элементов**, изображенных на фоне одного цвета; например карточки по теме «Животные» имеют голубой фон, карточки «Еда» — красный и так далее.



Список тем и изображений объектов, входящих в их состав:

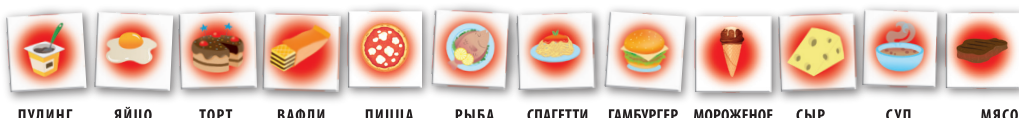
ТЕМЫ

ЖИВОТНЫЕ



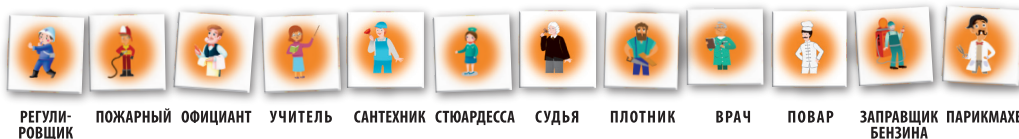
ТИГР ОСЬМИНОГ ОВЦА КАСАТКА КОРОВА ЛЕВ КРАБ ГОРИЛЛА КОТ СЛОН ДЕЛЬФИН СОБАКА

ЕДА



ПУДИНГ ЯЙЦО ТОРТ ВАФЛИ ПИЦЦА РЫБА СПАГЕТТИ ГАМБУРГЕР МОРОЖЕНОЕ СЫР СУП МЯСО

ПРОФЕССИИ



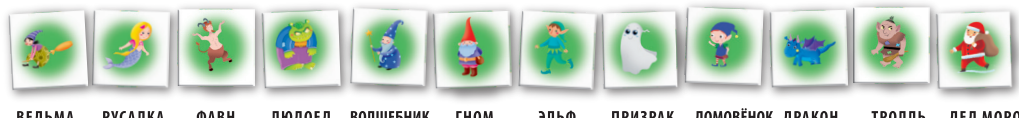
РЕГУЛИРОВЩИК ПОЖАРНЫЙ ОФИЦИАНТ УЧИТЕЛЬ САНТЕХНИК СТУАРДЕССА СУДЬЯ ПЛОТНИК ВРАЧ ПОВАР ЗАПРАВЩИК БЕНЗИНА ПАРИКМАХЕР

ОДЕЖДА



САПОГИ ТРУСЫ КУРТКА ФУТБОЛКА ДЖИНСЫ ПЕРЧАТКИ ЮБКА ШАПКА МАЙКА РУБАШКА НОСКИ КУПАЛЬНИК

ГЕРОИ СКАЗОК



ВЕДЬМА РУСАЛКА ФАВН ЛЮДОЕД ВОЛШЕБНИК ГНОМ ЭЛЬФ ПРИЗРАК ДОМОВЕНОК ДРАКОН ТРОЛЛЬ ДЕД МОРОЗ

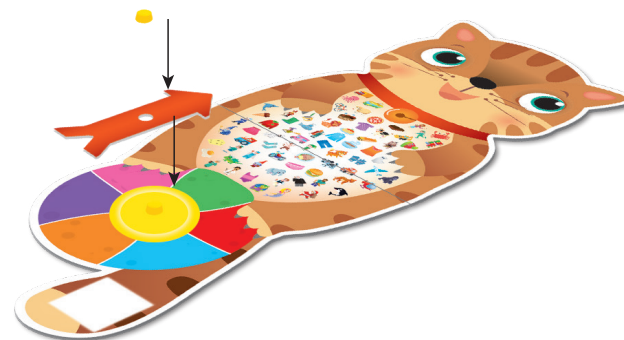
ТРАНСПОРТ



АВТОМОБИЛЬ ПОЕЗД ПОДВОДНАЯ ЛОДКА САМОЛЕТ ТРАКТОР ВЕЛОСИПЕД МОТОЦИКЛ БУЛЬДОЗЕР ВЕРТОЛЕТ АВТО-ФУРГОН ГРУЗОВИК ТРАМВАЙ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле выполнено в виде симпатичного кота, на животе которого изображены все **72 элемента**. На круг в его лапах следует установить **красную стрелку**, как показано на рисунке сбоку, чтобы получить волчок. **6 разноцветных полей волчка соответствуют шести темам**, описанным выше.



ИГРА НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

После установки стрелки нужно сложить все карточки в стопки по темам. Получится **6 стопок по 24 карточки** в каждой. Самый младший игрок крутит стрелку волчка и выбирает тему игры. **24 карточки выбранной темы** располагают на игровом поле **изображением вверх**, формируя **4 ряда по 6 карточек в каждом**. Дети в течение 30 секунд смотрят на карточки, затем карточки переворачивают. По очереди, начиная с самого маленького игрока и далее по часовой стрелке, каждый из игроков открывает две любые карточки. Если открывается пара с одинаковыми изображениями, игрок забирает карточки себе и открывает следующие две, в противном случае игрок вновь переворачивает карточки изображением вниз и передает ход следующему участнику. **Выигрывает тот игрок, кто соберет больше всего карточек.** Игра развивает концентрацию и память.

Варианты игры:
можно повысить уровень сложности.

Для этого волчок крутится два или более раз, увеличивая таким образом количество тем, участвующих в игре.

