Игра под рукой

Ориентир - 4-7 лет, вместе со взрослым. Уметь читать ребёнку не нужно. Все картинки есть на листе: место ожидания и вид за окном не влияют на игру.

1

Выберите один лист

A4, 100% / «Фактический размер», одна страница на листе, с одной стороны. Вырезать и клеить ничего не нужно. Карандаш - по желанию.

2

Сначала посмотрите пример

В пробе: разминка, игры 01, 09 и 21, затем решения и идеи. Можно начать с одной рамки.

3

Прочитайте условие вслух

Ребёнок показывает ответ или обводит его. В маршруте одна стрелка означает одну соседнюю клетку; начинаем с кружка и не ходим по диагонали.

4

Называйте и придумывайте

Кепка - головной убор с козырьком. Лист - лист дерева. Мишка, кораблик и паровозик могут быть игрушками. В истории можно продолжить по-своему.

5

Остановитесь, когда удобно

Достаточно одной рамки или одной фразы. Образец можно открыть снова. Если играете в поездке, помощник - взрослый пассажир; водителя не отвлекаем.

Полный набор: 24 игры, 2 разминки, цветная и ч/б версии, решения и идеи. Занимки · zanimki.ru

Попробуем три игры

Посмотри на примеры вместе со взрослым. Решения уже показаны; историю можно придумать свою.

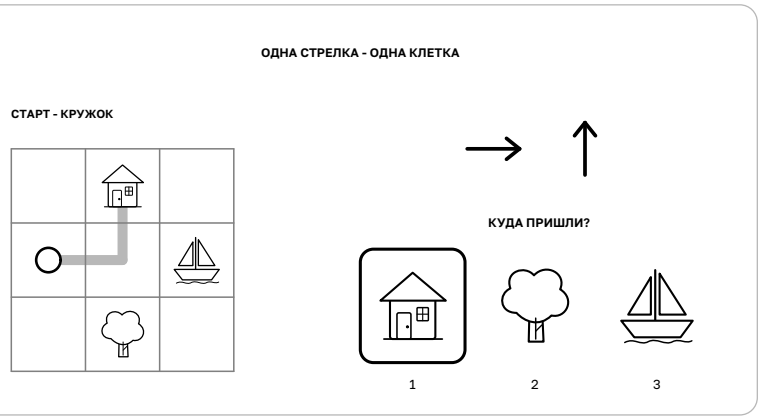
Выбираем состав

Нужны яблоко, кепка и мишка. Все три есть во втором наборе.



Идём по стрелкам

От кружка: вправо, затем вверх. Мы пришли к домику.



Придумываем вместе

Например: мишка читает под деревом. Можно продолжить иначе.



Один возможный сюжет.

Свои идеи тоже подходят.

Первые вещи в дорогу

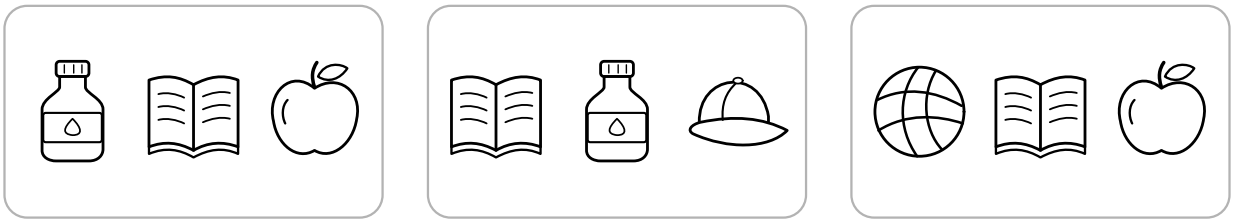
Посмотри, какие три вещи нужны. Выбери набор, где есть все эти вещи. Порядок не важен.

1

БЕРЁМ С СОБОЙ ЭТИ ТРИ ВЕЩИ



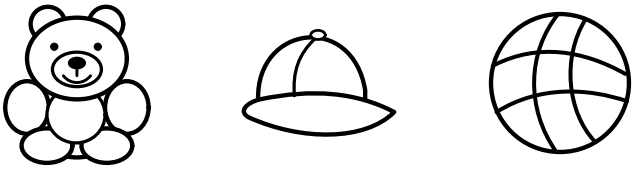
В КАКОМ НАБОРЕ ЕСТЬ ВСЕ ТРИ?



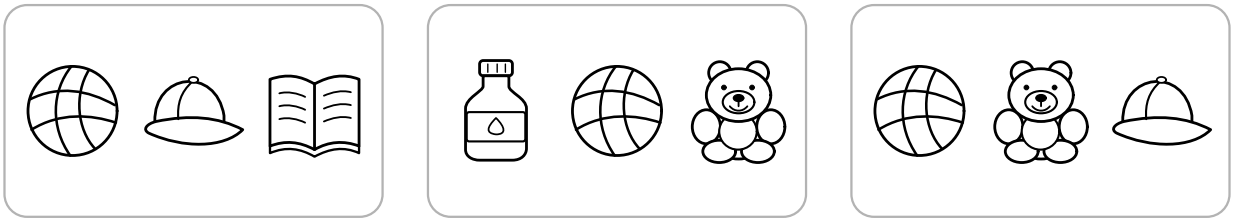
1 2 3

2

БЕРЁМ С СОБОЙ ЭТИ ТРИ ВЕЩИ



В КАКОМ НАБОРЕ ЕСТЬ ВСЕ ТРИ?



1 2 3

Сравнивай состав, а не расположение картинок. Можно показать ответ пальцем.

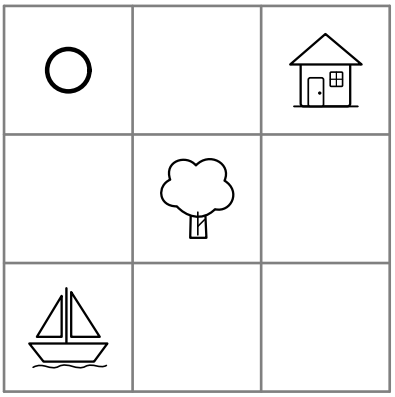
Два шага по стрелкам

Начни с кружка. Выполняй стрелки слева направо: каждая ведёт в соседнюю клетку. Покажи, куда пришёл.

1

ОДНА СТРЕЛКА - ОДНА КЛЕТКА

СТАРТ - КРУЖОК





КУДА ПРИШЛИ?

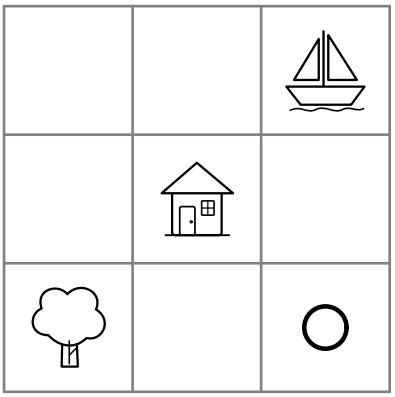


1 2 3

2

ОДНА СТРЕЛКА - ОДНА КЛЕТКА

СТАРТ - КРУЖОК





КУДА ПРИШЛИ?



1 2 3

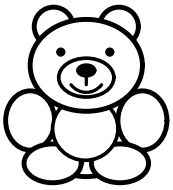
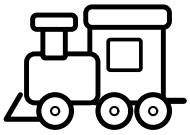
Стрелки задают направление на листе. Взрослый может назвать их. По диагонали не идём.

Истории на остановке

Рассмотрите три картинки. Придумайте маленькую историю: добавляйте по одной фразе по очереди.

1

ПРИДУМЫВАЕМ ВМЕСТЕ

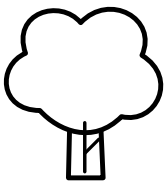




1. Куда едет мишка?
2. Что он возьмёт с собой?
3. Кто его встретит?

2

ПРИДУМЫВАЕМ ВМЕСТЕ



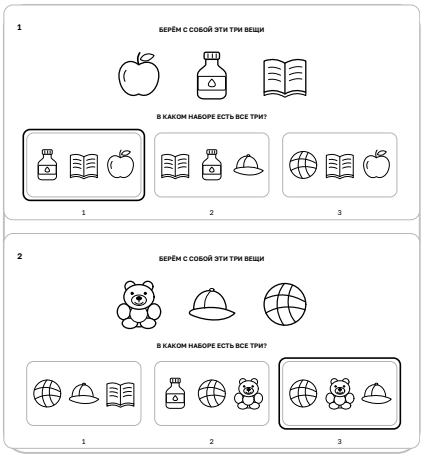


1. Куда плывёт кораблик?
2. Зачем ему лист?
3. Что будет у дерева?

Вопросы помогают начать, но отвечать на все не обязательно. Здесь нет единственного правильного ответа.

Проверим и продолжим

01. Первые вещи в дорогу

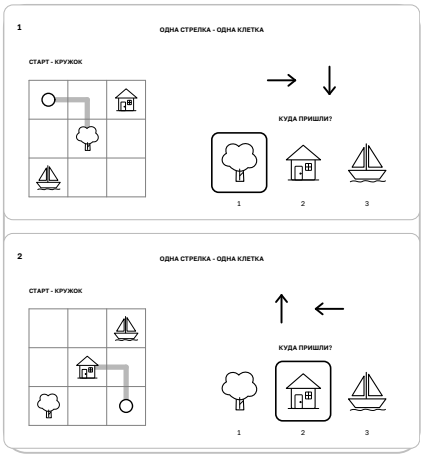


Рамка 1: набор 1 - яблоко, бутылка, книга.

Рамка 2: набор 3 - мишка, кепка, мяч.

Порядок картинок не важен: проверяем, есть ли все три нужные вещи.

09. Два шага по стрелкам

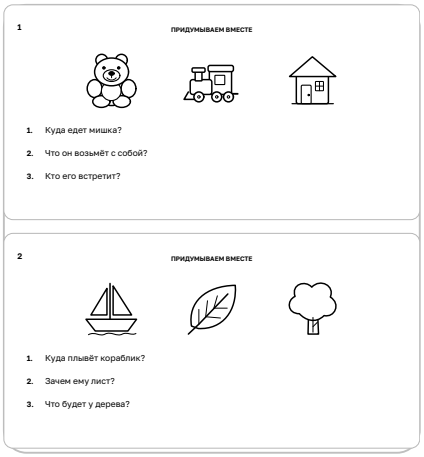


Рамка 1: дерево; вариант 1.

Рамка 2: домик; вариант 2.

Стартуем с кружка. Серая линия показывает шаги; заканчиваем после последней стрелки.

21. Истории на остановке



ПРИМЕРЫ. МОЖНО ПРИДУМАТЬ ИНАЧЕ.

Рамка 1: Мишка едет на паровозике к домику. Там его ждёт друг с яблоком.

Рамка 2: Кораблик везёт лист к большому дереву. Из листа друзья сделают флажок.