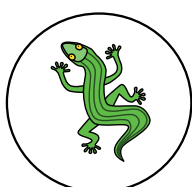
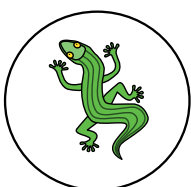
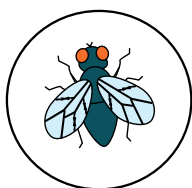
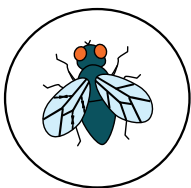
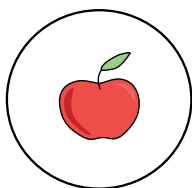
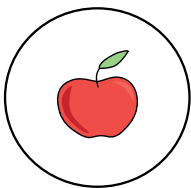
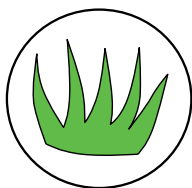
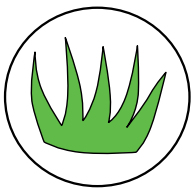


СТРАУС ОТДЫХАЕТ

Вариант игры

1. Предложите ребёнку посмотреть на рисунок и вместе ответить на вопросы: Кто это? Где он живет? (В саванне, там, где жарко, много песка и редкая растительность.) Чем он питается в природе? (Травой, листьями и плодами деревьев, мухами, ящерицами.) Чем он питается, если живёт на ферме? (Овощами, фруктами, зерном.)
2. Взрослый читает стихотворение. Задача ребёнка — в ритм стихотворения ставить поочередно пары пальцев (указательные, средние, безымянные, мизинцы) на кружки, двигаясь сверху вниз.



— Страус, ты зачем застыл,
Голову в песок зарыл?
Ты, возможно, испугался
И в песочек закопался.
— Я стою и отдыхаю.
Отдыхать я обожаю!

Послушай
стихотворение
и повтори
его ритм.





СТРАУСИНЫЕ БЕГА



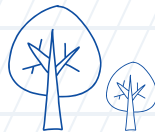
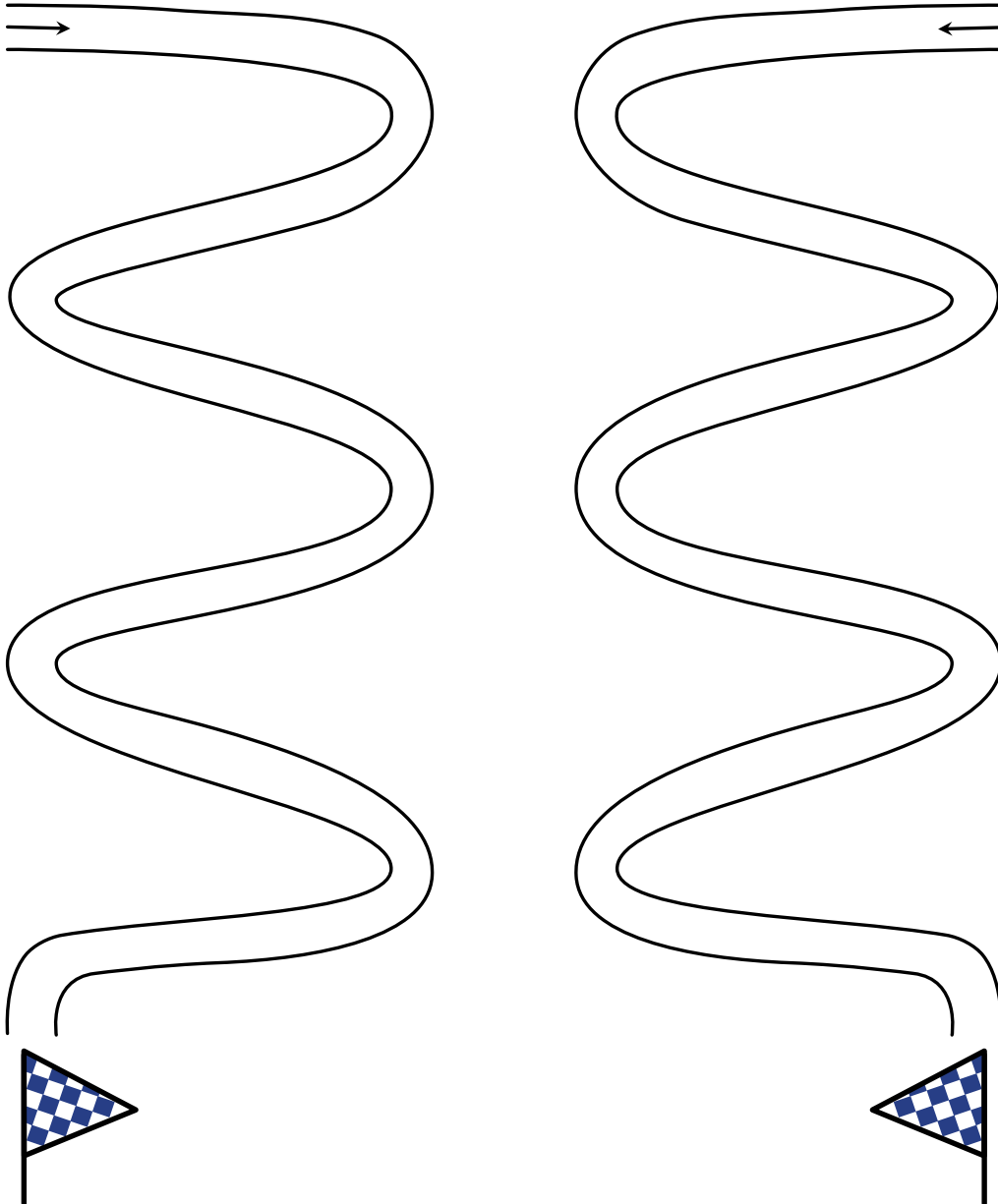
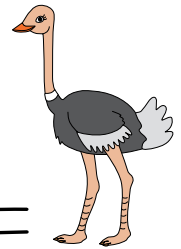
Материалы:
цветные
карандаши.

Вариант игры

1. Ребёнку нужно взять в каждую руку по карандашу, поставить на старт (правый карандаш справа, а левый — слева) и по сигналу вести карандашами по дорожкам к финишу, стараясь сделать это быстрее и не выходить за границы.
2. После финиша можно взять карандаши других цветов и повторно провести забег.



Сейчас мы устроим
страусиные бега.
Пройди весь путь!





КУЗНЕЧИК В ТРАВЕ



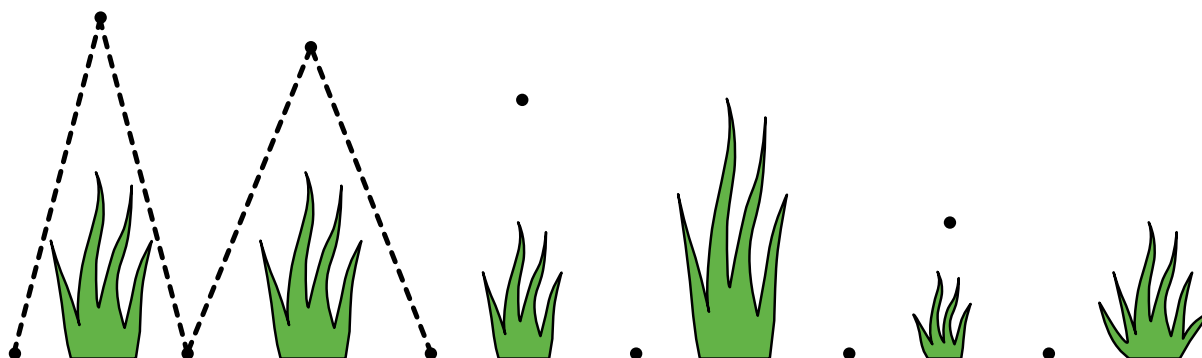
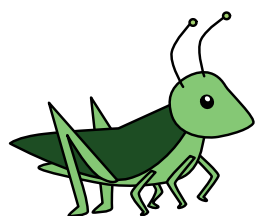
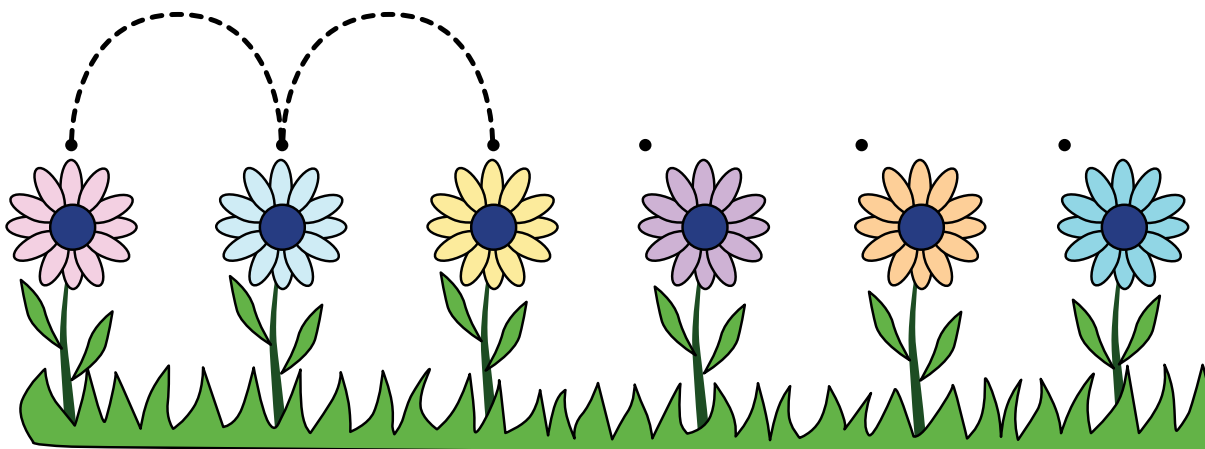
Материалы:
мягкий карандаш.

Вариант игры

Объясните ребёнку порядок выполнения задания: каждую дорожку нужно начать, обведя её по пунктиру, а далее продолжить, двигаясь от точки до следующей точки.



Кузнечик и бабочка
спешили домой, чтобы
успеть до темноты.
Дорисуй им путь.





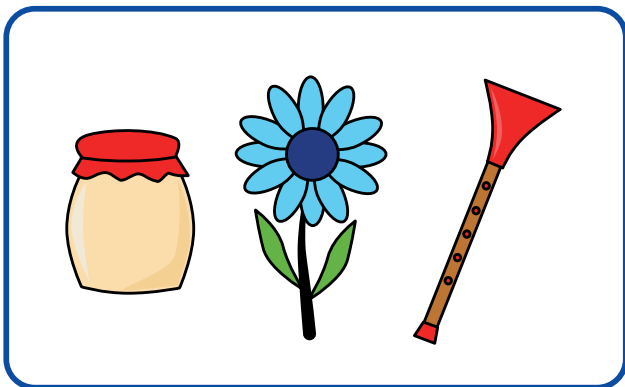
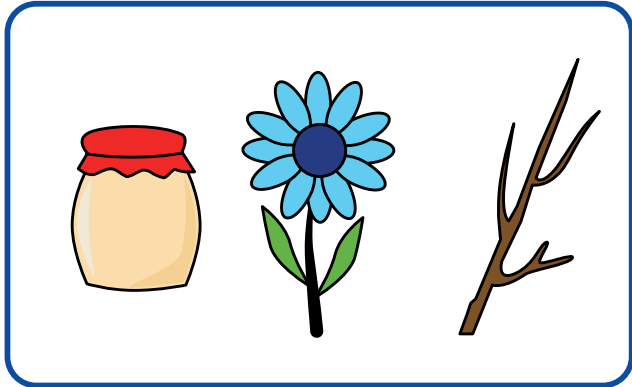
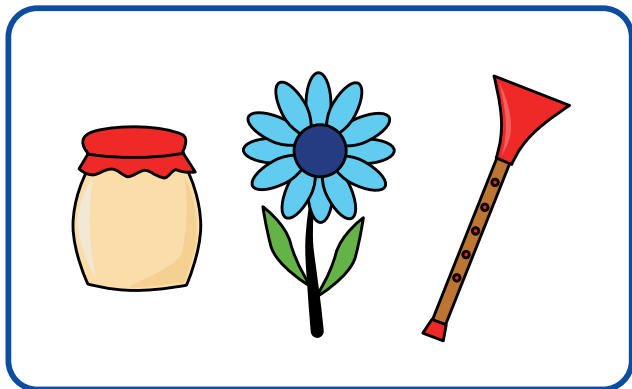
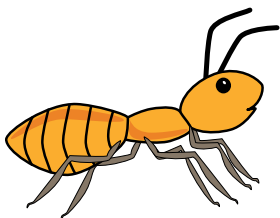
МУРАВЕЙ-СЫЩИК

Вариант игры

Обратите внимание ребёнка на предметы в верхней рамке, их отличительные черты (цвет, форма, детали), и попросите запомнить их. После закройте верхнюю рамку ладонью и попросите найти рамку с точно такими же предметами.



Найди
одинаковые
предметы.

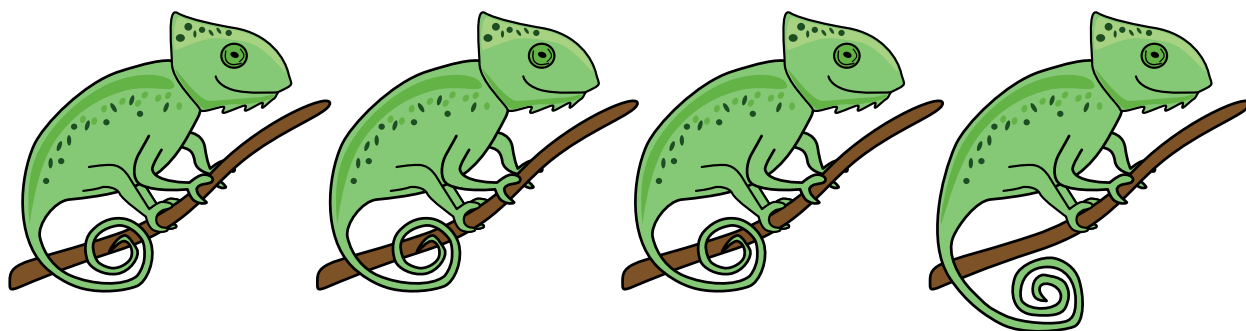
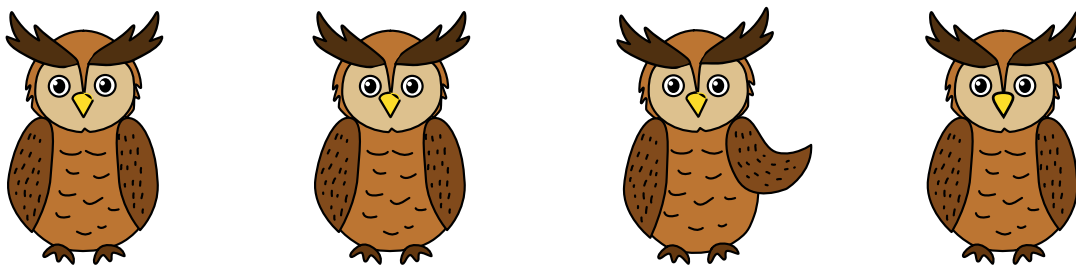
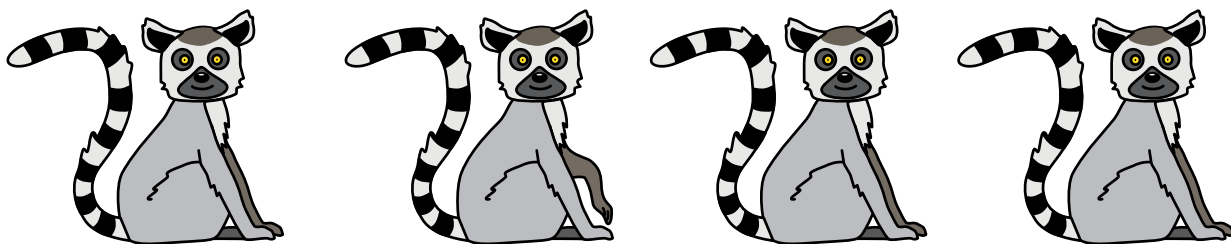


НЕПОХОЖИЙ

Вариант игры

На примере лемуров расскажите ребёнку, как искать непохожих животных. Для этого нужно рассмотреть каждую иллюстрацию, выделяя детали (положение лап или хвоста, количество полосок, цвет) и сравнивая их друг с другом.

Найди в каждом ряду непохожих животных.



ФИНИКИ ДЛЯ ЛЕМУРА

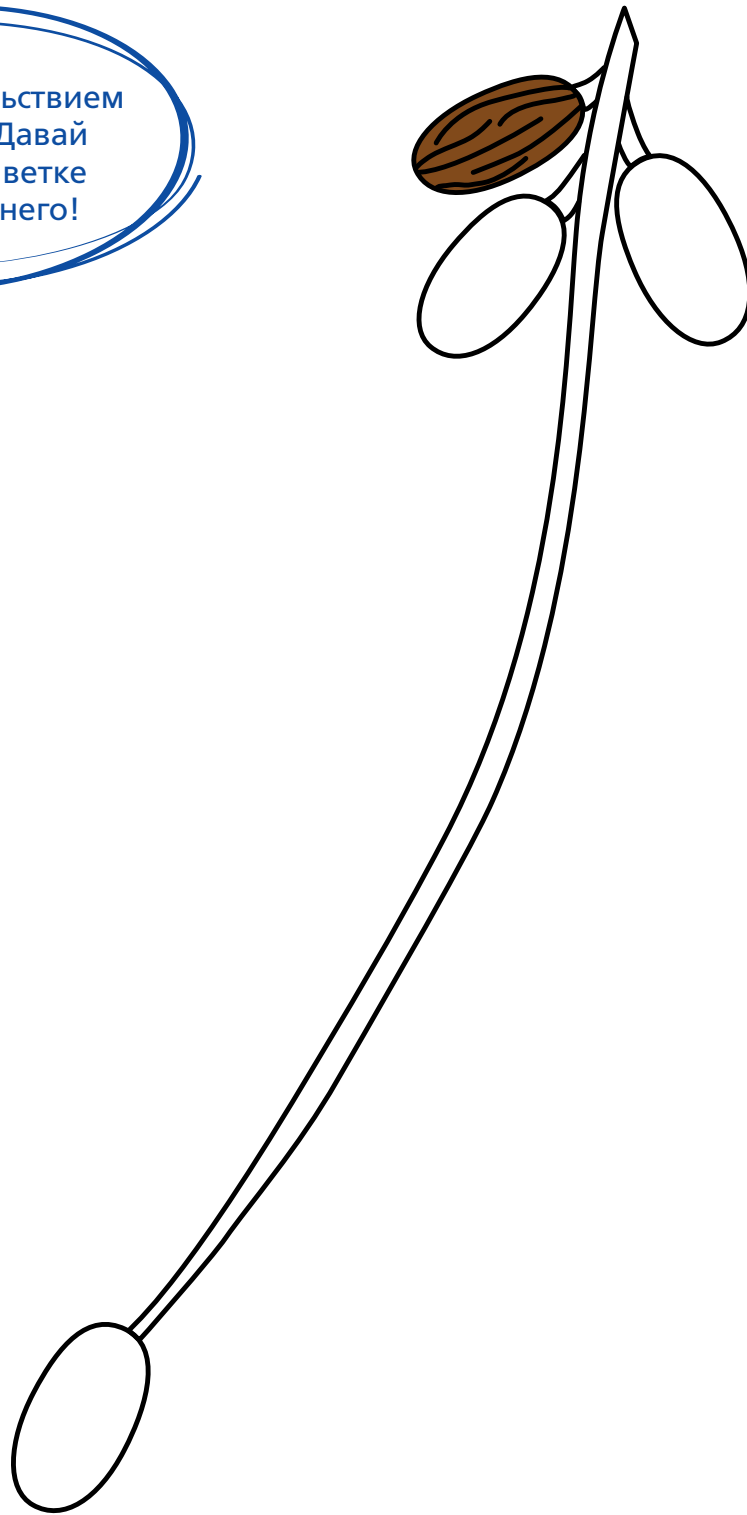
Вариант игры

Предложите ребёнку нарисовать овалы, как на рисунке, соблюдая размер. Затем их можно раскрасить.



Материалы:
кисть
и гуашевые краски.

Лемур с удовольствием ест финики. Давай нарисуем на ветке финики для него!





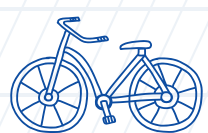
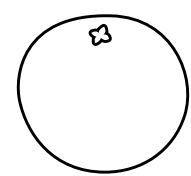
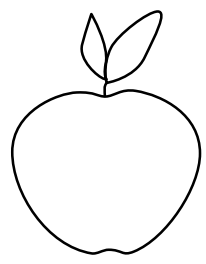
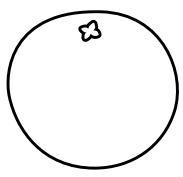
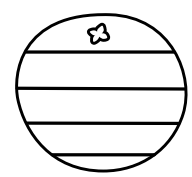
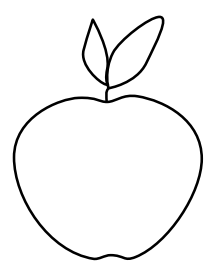
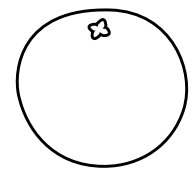
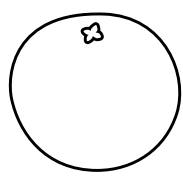
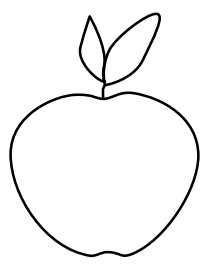
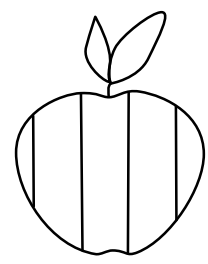
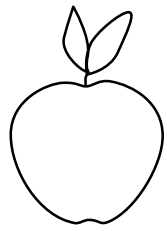
ФРУКТЫ ДЛЯ ПОПУГАЯ

Материалы:
цветные карандаши.

Вариант игры

Обратите внимание ребёнка, как выполнять штриховку: яблоки – вертикальной штриховкой, а апельсины – горизонтальной. Задача ребёнка: располагать линии на равном расстоянии друг от друга и не выходить за границы.

Попугай любит апельсины и яблоки. Заштрихуй фрукты по образцу.



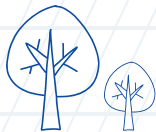
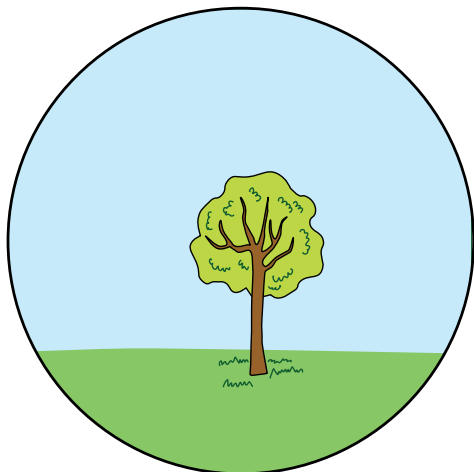
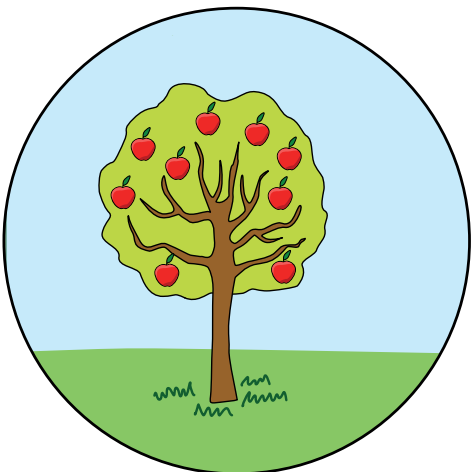
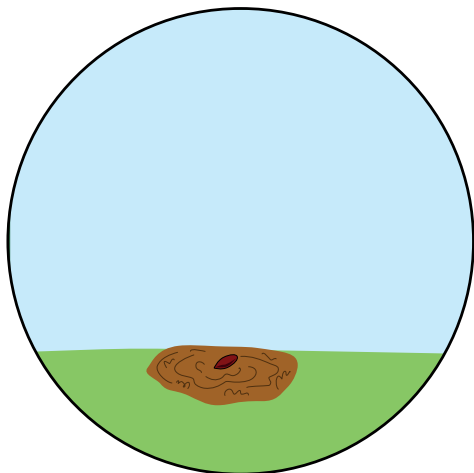
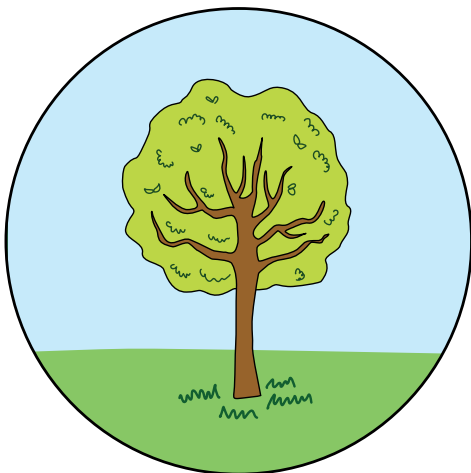
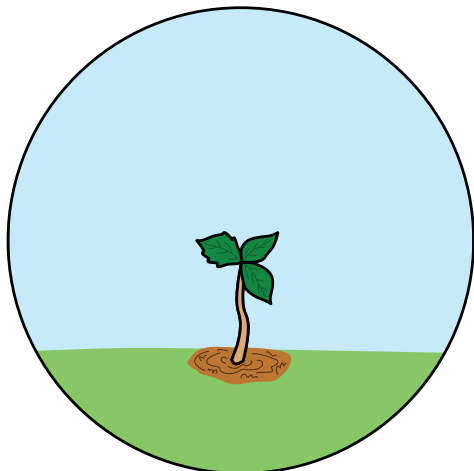


ЯБЛОНЯ

Вариант игры

Сначала рассмотрите с ребёнком каждую картинку и обсудите, что на них изображено. При необходимости помогите в расположении картинок в правильной последовательности.

Рассмотри
картинки в рамках.
В какой
последовательности
росла яблоня?



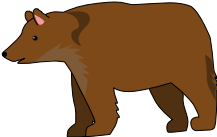


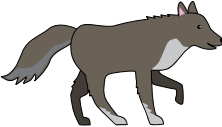

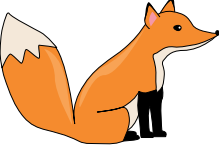



КРОЛИК-ПОПРЫГУН

Вариант игры

Попросите ребёнка посмотреть на точку в центре. Это место, откуда кролик начинает путешествовать. Поясните ребёнку, что, слушая команды (направо, налево, вверх, вниз), нужно следовать взглядом по полю: одна команда — 1 шаг. Если взгляд попадает в клетку со зверем — нужно хлопать 2 раза, если в клетку с морковкой — 1 раз.

Помоги кролику
добраться
до морковки.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | |  |  |
| |  | | | |
|  | |  | | |
| | |  |  | |
| | | | | |





ЯРКИЙ КОВЁР

Вариант игры

Для раскрашивания ребёнок берёт в каждую руку по ватной палочке с красной и синей красками. Задача ребёнка: раскрасить верхнюю половину ковра, оставляя отпечатки от края к центру. Далее работает новыми ватными палочками с зелёной и жёлтой красками, раскрашивая нижнюю половину ковра от центра к наружному краю.



Материалы:
ватные палочки, пальчиковые краски четырёх цветов (красный, синий, жёлтый, зелёный).



Сделай ковёр
цветным.

