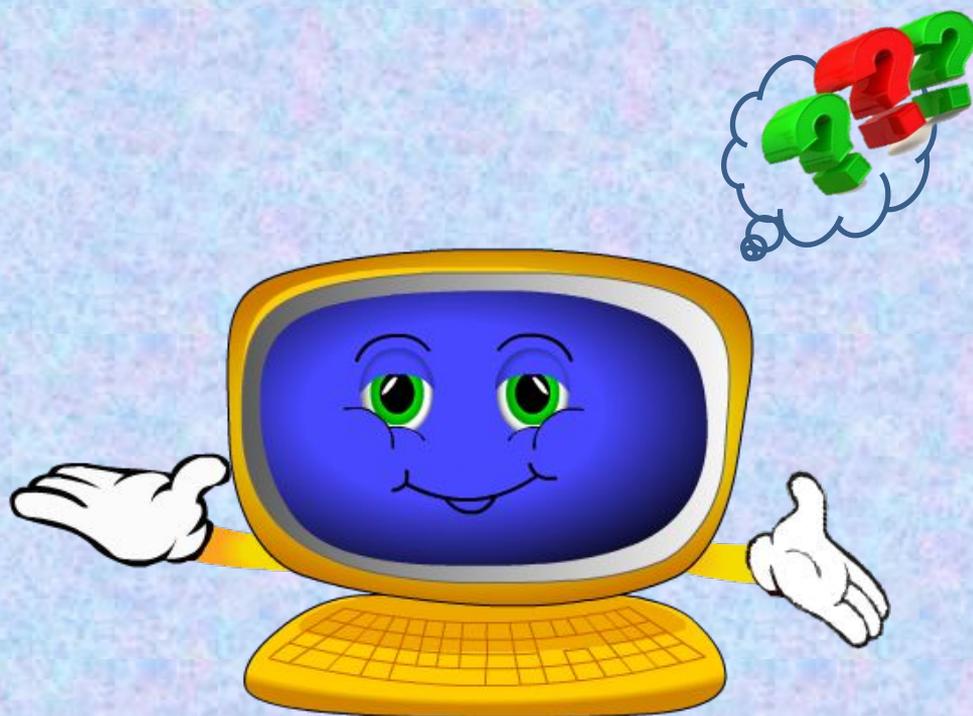
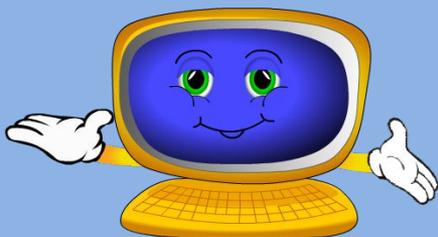


# **«РАЗВИВАЕМ ИНТЕЛЛЕКТ»**





**«ВЫБЕРИ  
ИГРУ!»**

**«КТО СПРЯТАЛСЯ?»**

**«ЧЕГО НЕ  
ХВАТАЕТ?»**

**«Я ИДУ ИСКАТЬ!»**

**«ЧТО ЛИШНЕЕ?»**

# «КТО СПРЯТАЛСЯ?»

Дидактическая задача: развивать зрительную память, произвольное внимание.

Правила игры: внимательно посмотри на зверят, запомни их. Через некоторое время кто-то из них спрячется. Определи, кого нет в комнате. Выбирай зверят с помощью мышки.

\* Переход  к следующему заданию осуществляется по стрелке , к перечню игр по управляющей клавише

**СТАРТ**













# «ЧЕГО НЕ ХВАТАЕТ?»

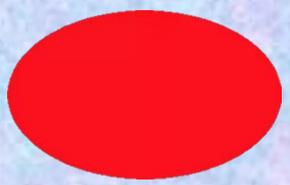
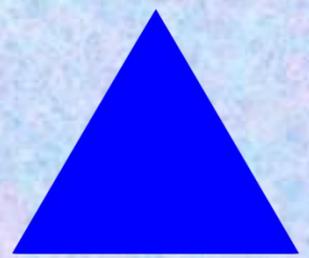
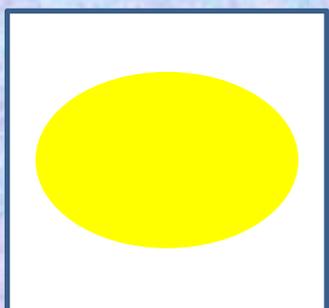
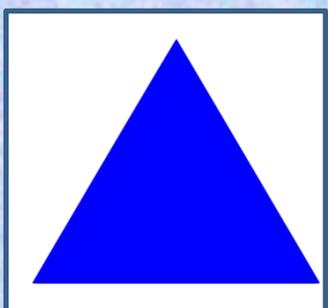
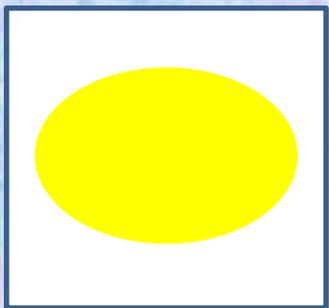
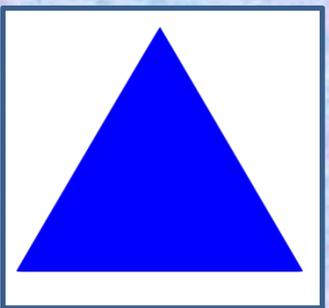
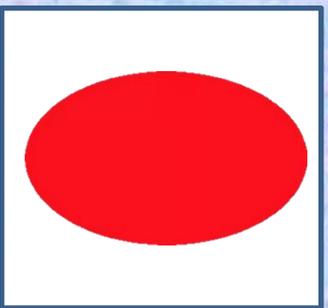
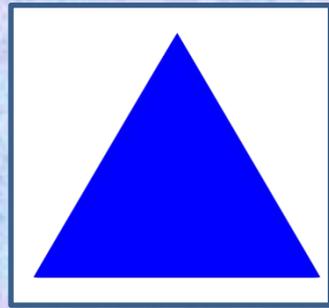
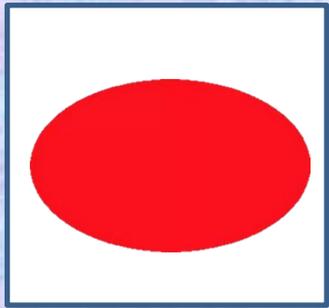
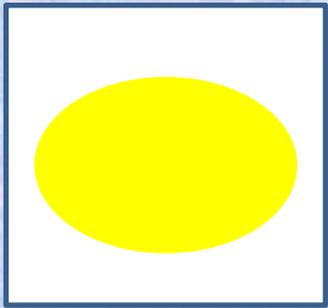
Дидактическая задача: развивать наблюдательность, умение устанавливать закономерности в расположении объектов.

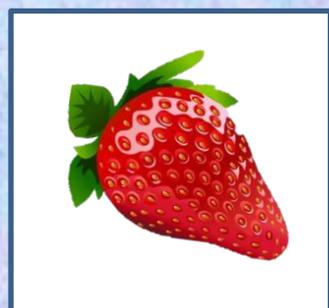
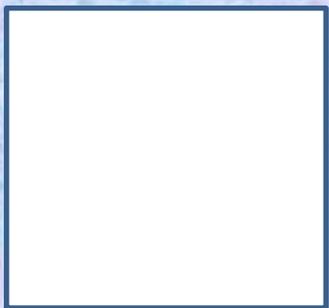
Правила игры: внимательно рассмотри картинки в окошках и определи, какой из 3-х рисунков, расположенных в нижней части слайда, подходит вместо знака вопроса.

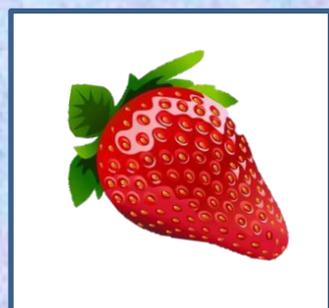


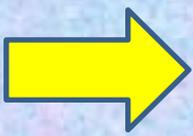
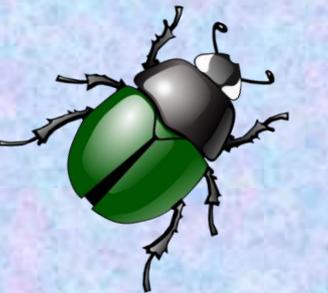
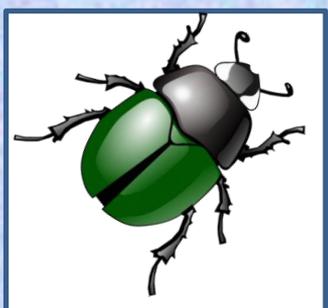
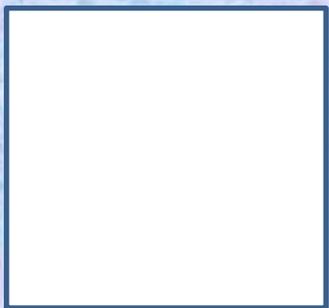
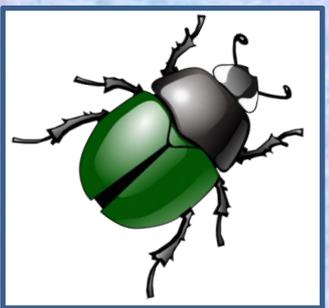
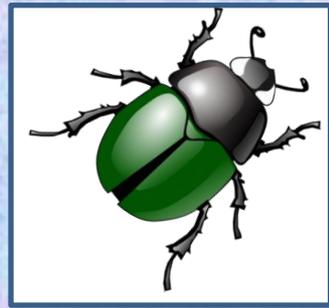
\* Переход к следующему заданию осуществляется по стрелке , к перечню управляющей клавише

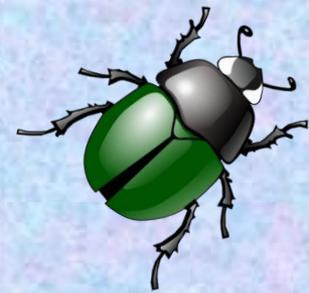
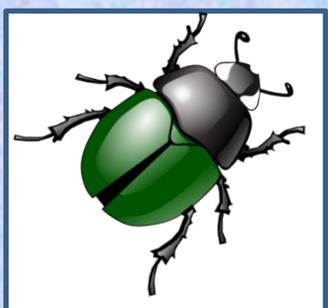
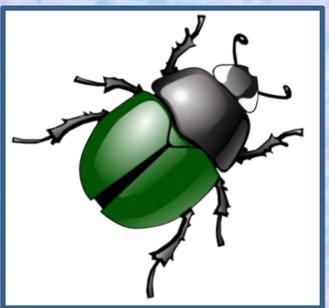
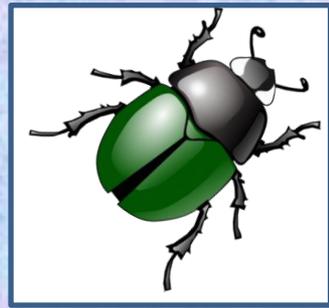
СТАР  
Т

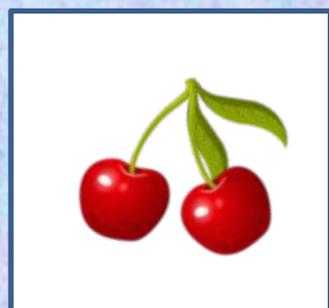
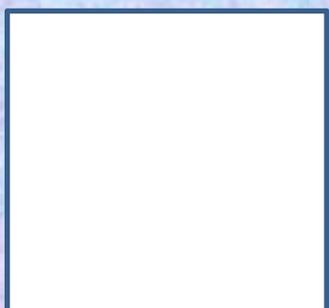
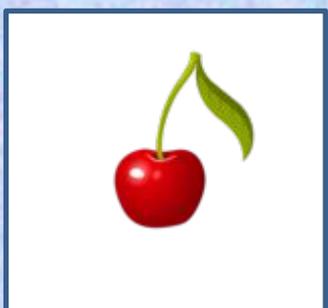
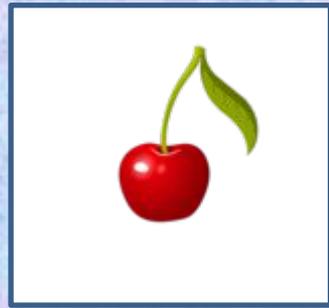
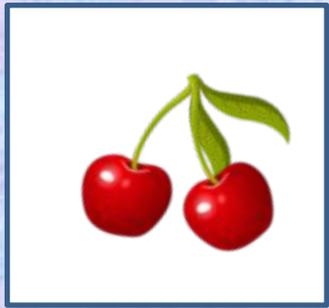
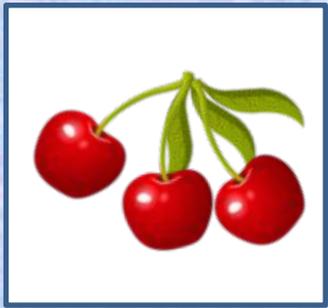


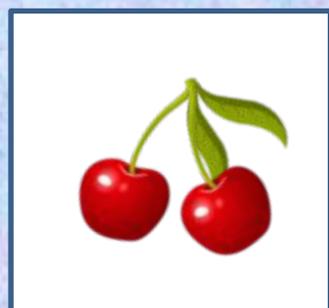
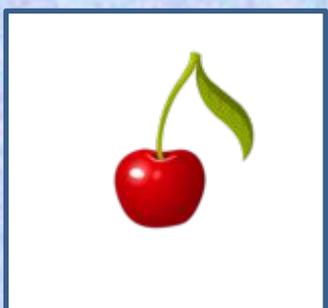
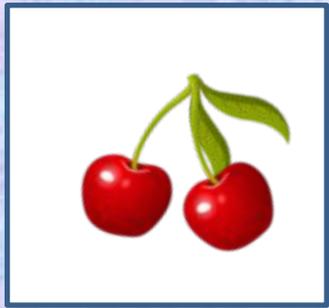












# «Я ИДУ ИСКАТЬ!»

Дидактическая задача: развивать произвольное внимание, наблюдательность; закреплять навыки счёта в пределах первого десятка.

Правила игры: внимательно рассмотри все изображения на слайде и найди 10 спрятанных объектов. Выделяй их с помощью мышки.

\* Переход к следующему заданию осуществляется по стрелке  , к перечню игр по управляющей клавише  .

**СТАР  
Т**









# «ЧТО ЛИШНЕЕ?»

Дидактическая задача: развивать устойчивость внимания, образное мышление, навыки сравнительного анализа предметов.

Правила игры: на слайде одна из картинок чем-то отличается от остальных. Выдели ее с помощью мышки.

\* Переход  к следующему заданию осуществляется по стрелке , к перечню игр по управляющей клавише

**СТАР  
Т**

