

Т. М. Соценко, А. В. Елупахина, И. В. Калацей

Игровые задания для развития познавательных процессов и способностей у детей от 5 до 7 лет

Учебное наглядное пособие для учреждений образования,
реализующих образовательную программу
дошкольного образования

*Рекомендовано
научно-методическим учреждением
«Национальный институт образования»
Министерства образования
Республики Беларусь*

Минск
АВЕРСЭВ
2024

ЗНАКОМСТВО С ГНОМАМИ И КАРТОЙ ПУТЕШЕСТВИЙ (листы 1–2)

Дорогой друг! Добро пожаловать в Волшебную страну. Здесь живут маленькие гномы, с которыми всё время происходят интересные истории. Гномы очень любят путешествовать, играть и разгадывать загадки. Давай отправимся вместе с ними навстречу новым приключениям!

ИСТОРИЯ 1. ХИЖИНА ГНОМОВ

Задание 1 (лист 3)

Дидактическая задача: развивать зрительное восприятие, сосредоточенность внимания.

Игровая задача: помочь гномам найти ключи.

Игровые правила: найти и раскрасить разными цветами изображения ключей.

Содержание игрового задания: Гномы живут в лесной хижине. Но вот беда: они потеряли ключи от своего домика. Помоги гномам. Найди все ключи и раскрась разными цветами, чтобы гномы больше не теряли их.

Задание 2 (лист 4)

Дидактическая задача: развивать зрительно-пространственное восприятие, сосредоточенность и переключение внимания, умение устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: помочь гномам открыть замки.

Игровые правила: соединить линией ключ и замочную скважину подходящей формы.

Содержание игрового задания: Помоги гномам открыть замки. Найди к каждому замку подходящий ключ и соедини их линией.

Задание 3 (лист 5)

Дидактическая задача: развивать зрительное восприятие, концентрацию и устойчивость внимания.

Игровая задача: помочь гномам найти предметы в хижине.

Игровые правила: найти и раскрасить по образцу обозначенные предметы.

Содержание игрового задания: Посмотри, какой в хижине беспорядок. А гномам нужно найти ключ, колпак, мешок, ботинок, яблоко, фонарь. Помоги гномам найти нужные предметы. Раскрась их по образцу.

Задание 4 (лист 6)

Дидактическая задача: развивать умение группировать объекты по заданному признаку.

Игровая задача: помочь гномам навести порядок в хижине.

Игровые правила: соединить линиями предметы с местом хранения.

Содержание игрового задания: Помоги гномам навести порядок в хижине. Разложи вещи: соедини линией предмет и подходящее для него место.

Задание 5 (лист 7)

Дидактическая задача: развивать умение создавать образы воображения на основе заданных стимулов.

Игровая задача: определить, что нарисовали гномы.

Игровые правила: придумать образы на основе заданных изображений.

Содержание игрового задания: Гномы любят играть с красками и кисточками. Посмотри, какие у них получились кляксы! Попробуй представить, на что они похожи.

Задания 6а и 6б (листы 7–8)

Дидактическая задача: развивать произвольную память, умение использовать приемы запоминания (ассоциации).

Игровая задача: написать гномам письмо.

Игровые правила: запомнить предметы и знаки; нарисовать по памяти знаки, соответствующие предметам.

Содержание игрового задания 6а: Гномы часто пишут друг другу письма, но не буквами, а секретными знаками. Давай выучим несколько таких знаков и тоже напишем гномам письмо. Запомни предметы и знаки, которые нарисованы рядом с ними.

Содержание игрового задания 6б: Вспомни, какой знак был рядом с предметом, и нарисуй его по точкам.

Задание 7 (лист 8)

Дидактическая задача: развивать умение выделять существенные признаки сравниваемых объектов, угадывать отношения последовательности.

Игровая задача: отгадать загадки гномов.

Игровые правила: установить отношения последовательности между предметами на основании величины.

Содержание игрового задания: Гномы придумали и нарисовали для тебя загадки. Попробуй их отгадать. Каким карандашом гномы рисовали дольше? Раскрась его. Какой шарф начали вязать раньше? Раскрась его, продолжив узор. Раскрась тот забор, который начали строить раньше.

Задание 8 (лист 9)

Дидактическая задача: развивать устойчивость внимания.

Игровая задача: помочь гномам найти пары носков.

Игровые правила: соединить по линиям пары изображений.

Содержание игрового задания: Гномы решили отправиться на поиски клада. Они стали одеваться, но вдруг поняли, что не могут найти свои носки. Помоги гномам найти для каждого носка пару. Проведи линию цветным карандашом и раскрась второй носок таким же узором.

Задание 9 (лист 9)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение выделять образы по внешним признакам.

Игровая задача: помочь гномам найти ботинки.

Игровые правила: найти изображение предмета по его тени.

Содержание игрового задания: Теперь гномам нужно надеть ботинки. Помоги им найти обувь. Соедини линией пару ботинок с их тенью.

Задания 10а и 10б (листы 10–11)

Дидактическая задача: развивать образно-зрительную память, умение определять расположение предметов в пространстве.

Игровая задача: помочь гномам взять предметы, необходимые для поиска клада.

Игровые правила: запомнить, какие предметы лежали на полках; назвать, каких предметов не стало.

Содержание игрового задания 10а: Это кладовая гномов. Назови предметы на полках и запомни, где они лежат. Что лежит на верхней полке? Что лежит над сундуком? Что стоит между ботинком и банкой с вареньем? Что находится под мешком?

Содержание игрового задания 10б: Для поиска клада гномы взяли в кладовой несколько предметов. Посмотри внимательно на картинку и скажи, какие предметы исчезли с полок. Как ты думаешь, что гномы забыли взять? Что еще им может пригодиться в пещере?

Задание 11 (лист 12)

Дидактическая задача: развивать умение создавать образы воображения на основе заданных стимулов.

Игровая задача: узнать, что увидели гномы.

Игровые правила: придумать образы на основе заданных изображений.

Содержание игрового задания: Гномы искали клад в пещере и увидели странные рисунки на стенах. На что они похожи? Дорисуй.

Задание 12 (лист 12)

Дидактическая задача: развивать устойчивость и переключение внимания.

Игровая задача: помочь гномам собрать клад.

Игровые правила: раскрасить фигуры по образцу.

Содержание игрового задания: В пещере гномы нашли клад – волшебные кристаллы. Помоги их собрать. Раскрась кристаллы по образцу.

Окончание истории: Ты молодец! Первая история про гномов завершена. Открой карту путешествий и раскрась хижину гномов.

ИСТОРИЯ 2. ВОЛШЕБНЫЙ ЛЕС

Задание 1 (лист 13)

Дидактическая задача: развивать избирательность восприятия, умение концентрировать и переключать внимание.

Игровая задача: узнать, что гномы делают в Волшебном лесу.

Игровые правила: найти фрагмент изображения на картинке.

Содержание игрового задания: Хижина гномов стоит в Волшебном лесу. Они очень любят там гулять, собирать грибы и ягоды, общаться с лесными жителями. Помоги гномам найти на картинке фрагменты Волшебного леса.

Задание 2 (лист 14)

Дидактическая задача: развивать умение устанавливать закономерность, распределять внимание.

Игровая задача: найти домики для лесных обитателей.

Игровые правила: найти закономерность, нарисовать и раскрасить жителей домиков.

Содержание игрового задания: Помоги гномам расселить лесных обитателей по домикам. Посмотри внимательно,

кто на каком этаже живет и какого они должны быть цвета. Нарисуй и раскрась жителей домиков.

Задание 3 (лист 14)

Дидактическая задача: развивать умение распределять внимание, выполнять сложные инструкции, решать интеллектуальные задачи с операцией отрицания.

Игровая задача: узнать, каких бабочек увидели гномы.

Игровые правила: раскрасить изображения в соответствии с условием.

Содержание игрового задания: Гномы пришли на полянку и увидели там насекомых. Это были три бабочки: желтая, синяя и красная. На самый большой цветок села не желтая и не красная бабочка. На самый маленький цветок – не желтая и не синяя бабочка. Какая бабочка пока не выбрала себе цветок? Раскрась бабочек.

Задание 4 (лист 15)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение концентрировать и переключать внимание.

Игровая задача: помочь гномам найти одинаковые растения, животных и грибы.

Игровые правила: найти и обвести в каждом ряду одинаковые предметы.

Содержание игрового задания: Гномы очень внимательные. Поэтому они заметили, что в лесу можно найти одинаковые растения, животных и грибы. Помоги гномам найти в каждом ряду два одинаковых предмета. Обведи их.

Задания 5а и 5б (листы 15–16)

Дидактическая задача: развивать произвольную образно-зрительную память, умение использовать приемы запоминания (проговаривание).

Игровая задача: узнать, кто живет в Волшебном лесу.

Игровые правила: назвать жителей Волшебного леса и запомнить, какого они цвета.

Содержание игрового задания 5а: Рассмотр и назови жителей Волшебного леса. Запомни, какого они цвета.
Содержание игрового задания 5б: Вспомни, какого цвета были животные. Соедини линией животное и карандаш соответствующего цвета.

Задание 6 (лист 16)

Дидактическая задача: развивать устойчивость и объемность внимания, умение группировать объекты по обобщающему слову.

Игровая задача: помочь гномам собрать грибы.

Игровые правила: раскрасить только съедобные грибы.

Содержание игрового задания: В Волшебном лесу растет много грибов и ягод. Летом и осенью гномы делают запасы на зиму. Помоги гномам найти на картинке все съедобные грибы. Раскрась их.

Задание 7 (лист 17)

Дидактическая задача: развивать избирательность восприятия, умение произвольно регулировать и переключать внимание.

Игровая задача: помочь гномам разложить дары леса на полки.

Игровые правила: найти изображения и раскрасить их в соответствии с условием.

Содержание игрового задания: Все дары леса гномы раскладывают на полки. Найди и раскрась: каштан между двумя шишками; малину под каштаном и шишкой; землянику между малиной и желудем; ромашку над двумя шишками; орех под боровиком и ромашкой; желудь над земляничкой и шишкой.

Задание 8 (лист 18)

Дидактическая задача: развивать умение устанавливать отношения последовательности, сочинять и рассказывать историю с опорой на сюжетные изображения.

Игровая задача: узнать, что случилось с гномами.

Игровые правила: придумать и рассказать историю про гномов по серии картинок.

Содержание игрового задания: Рассмотрите картинки. Придумайте и расскажите по картинкам историю про гномов. Как ты думаешь, чем она закончилась?

Задание 9 (лист 19)

Дидактическая задача: развивать умение осуществлять анализ, проводить сравнение, устанавливать зависимости между объектами, использовать аналогию для решения познавательных задач.

Игровая задача: поиграть с гномами в игру «Парочки».

Игровые правила: составить пары изображений по аналогии.

Содержание игрового задания: После прогулки по лесу гномы играют в свою любимую игру «Парочки». Внимательно посмотри, какие пары составили гномы. Подумай, почему они сделали именно так. Поиграй вместе с гномами. Составь свои пары. Обведи нужные картинки.

Задание 10 (лист 20)

Дидактическая задача: развивать умение создавать образы воображения на основе заданных стимулов.

Игровая задача: помочь гному дорисовать картину.

Игровые правила: придумать образы на основе заданных изображений.

Содержание игрового задания: Гном рисовал картину «Волшебный лес». Вдруг пошел сильный дождь и смыл часть рисунка. Помогите гному дорисовать картину.

Задания 11а и 11б (листы 20–21)

Дидактическая задача: развивать произвольную образно-зрительную память, устойчивость внимания, умение концентрировать внимание, использовать приемы запоминания (счет).

Игровая задача: запомнить, к кому в гости пойдут гномы.

Игровые правила: запомнить животных и провести линию к их жилищам в заданной последовательности.

Содержание игрового задания 11а: Однажды гномы решили отправиться на прогулку и по дороге зайти в гости к лесным жителям. А чтобы никого не забыть, гномы нарисовали себе подсказку. Запомни, к кому они пойдут в гости. Кто первый в списке? Кто второй? Кто третий? Кто четвертый?

Содержание игрового задания 11б: Вспомни, к кому и в какой последовательности гномы хотели зайти в гости. Нарисуй дорожку, по которой они шли по лесу. Раскрась и назови жилища животных.

Задание 12 (лист 22)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение выявлять противоречия.

Игровая задача: найти ошибки художника.

Игровые правила: найти десять неверных (неполных) изображений предметов.

Содержание игрового задания: На лесной полянке звери и гном устроили чаепитие. Гном-художник нарисовал их. Внимательно рассмотри картину и найди, чего не хватает. Закрась под картиной столько кружочков, сколько найдешь ошибок.

Окончание истории: Ты молодец! Вторая история про гномов завершена. Открой карту путешествий и раскрась гнома в Волшебном лесу.

ИСТОРИЯ 3. ВЕСЕЛАЯ ФЕРМА

Задание 1 (лист 23)

Дидактическая задача: развивать избирательность восприятия, умение определять основания объединения объектов.

Игровая задача: узнать, кого встретили гномы на ферме.

Игровые правила: обвести разными цветами контурные изображения всех животных.

Содержание игрового задания: Однажды гномы отправились на ферму. Посмотри внимательно на картинку и назови, кого они там встретили. Обведи каждое животное своим цветом. Как этих животных можно назвать одним словом? Какие домашние птицы живут на ферме?

Задания 2а и 2б (листы 23 и 25)

Дидактическая задача: развивать зрительно-образную память, целостность и константность восприятия, умение устанавливать причинно-следственные отношения между объектами.

Игровая задача: узнать, кто играл с гномами в прятки.

Игровые правила: отгадать и назвать животных по неполному изображению.

Содержание игрового задания 2а: На ферме гномам понравилось играть в прятки. Посмотри внимательно на картинку и догадайся, кто спрятался за забором. Кого больше: гусей или петухов? Почему лап кот не видно под забором?

Содержание игрового задания 2б: Вспомни, какие животные играли с гномами и прятались за забором. Раскрась их. Кого нет на рисунке?

Задание 3 (лист 24)

Дидактическая задача: развивать умение определять расположение объектов в пространстве.

Игровая задача: узнать, кто приезжал на ферму из Африки.

Игровые правила: назвать животных в соответствии с условием.

Содержание игрового задания: Кот Мурзик рассказал гномам интересную историю о том, как в гости на ферму приезжали звери из Африки. Рассмотрите фотографию. Перечисли справа налево, кто на ней изображен. Кто стоит слева от слона? Кого жираф видит справа от себя?

Кто находится между свиньей и котом? Закрась левое ухо каждого животного.

Задание 4 (лист 24)

Дидактическая задача: развивать устойчивость внимания, целостность и константность восприятия, умение сравнивать объекты.

Игровая задача: узнать, каких птиц на ферме больше.

Игровые правила: сосчитать изображения птенцов и определить, кого больше.

Содержание игрового задания: На ферме много домашних птиц. Вспомни, как называются птенцы курицы, утки, гусыни, индюшки. Посмотри внимательно на картинку. Кого на ней больше: утят или цыплят?

Задание 5 (лист 25)

Дидактическая задача: развивать умение концентрировать и произвольно регулировать внимание, выполнять сложные инструкции.

Игровая задача: помочь гномам найти цыпленка.

Игровые правила: пройти по лабиринту от цыпленка к любому гному, не сталкиваясь с лисой и котом.

Содержание игрового задания: Курица с цыплятами гуляла на птичьем дворе. Один цыпленок побежал за бабочкой и потерялся в лесу. Гномы отправились на его поиски. Помоги цыпленку добраться до гномов по безопасной дорожке и не попасться в лапы к лисе или коту.

Задание 6 (лист 26)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение выявлять противоречия.

Игровая задача: узнать, какой сон приснился гному.

Игровые правила: найти восемь нелогичных изображений.

Содержание игрового задания: Гномы устали и прилегли отдохнуть. Посмотри на картинку, и ты узнаешь, какой странный сон приснился одному из них. Что тебя удивило и рассмешило?

Задание 7 (лист 26)

Дидактическая задача: развивать умение создавать образы воображения на заданную тему.

Игровая задача: узнать, для чего гномы привезли с собой разные предметы.

Игровые правила: придумать варианты использования предметов.

Содержание игрового задания: Гномы проснулись и решили помочь фермеру по хозяйству. Всё, что нужно для работы, они привезли с собой. Подумай и расскажи, для чего гномам нужны на ферме эти предметы.

Задание 8 (лист 27)

Дидактическая задача: развивать умение устанавливать отношения последовательности.

Игровая задача: научить гномов выращивать урожай.

Игровые правила: расположить изображения в нужной последовательности.

Содержание игрового задания: На ферме вырос богатый урожай. Гномы захотели вырастить такой же у себя в Волшебном лесу. Помоги им: расскажи, как это сделать. Рассмотрите картинки. Расставь их по порядку: что было сначала, а что потом. Для этого соедини картинку с нужной цифрой.

Задания 9а и 9б (листы 27–28)

Дидактическая задача: развивать произвольную образно-зрительную память, умение использовать приемы запоминания (проговаривание).

Игровая задача: узнать, с кем гномы собирали урожай.

Игровые правила: обвести изображения разными цветами в соответствии с условием.

Содержание игрового задания 9а: Пришло время собирать урожай. Рассмотрите картинку и назови, что несут звери и гномы. Запомни картинку.

Содержание игрового задания 9б: Закрась синим карандашом тех, кто собирал урожай, а красным — тех, кого там не было.

Задание 10 (лист 27)

Дидактическая задача: развивать умение создавать образы воображения на основе заданных стимулов.

Игровая задача: описать, кого нарисовали гномы.

Игровые правила: назвать и описать животных по заданному изображению.

Содержание игрового задания: Гномы решили нарисовать смешные портреты животных. Каких животных ты узнаешь на рисунках гномов? Придумай, как эти нарисованные животные будут передвигаться, чем могут питаться, какие звуки станут издавать.

Задания 11а и 11б (листы 28–29)

Дидактическая задача: развивать зрительно-пространственное восприятие, образно-зрительную память, умение решать интеллектуальные задачи с операцией отрицания, устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: узнать, как гномы добивались до фермы и что видели по пути.

Игровые правила: назвать предметы по их виду сверху; отметить шесть изменений на картинке.

Содержание игрового задания 11а: Угадай, как гномы попали на ферму, если они не ехали и не плыли. Верно, они прилетели! На воздушном шаре! Рассмотрите картинку и расскажи, что увидели гномы, подлетая к ферме.

Содержание игрового задания 11б: Домой гномы возвращались также на воздушном шаре. Рассмотрите картинку и расскажи, что увидели гномы, пролетая над фермой. Что изменилось? Раскрась столько кружочков, сколько найдешь отличий между картинками.

Окончание истории: Ты молодец! Очередная история про гномов завершена. Открой карту путешествий и раскрась на ней гнома-фермера.

ИСТОРИЯ 4. В ГОСТИ К ДЕДУ МОРОЗУ

Задание 1 (лист 30)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, устойчивость внимания, умение произвольно регулировать внимание.

Игровая задача: поймать и рассмотреть снежинки вместе с гномами.

Игровые правила: дорисовать изображение по образцу.

Содержание игрового задания: Наступила зима, и выпал снег. Гномы ловили падающие снежинки на ладошки

и рассматривали их. Дорисуй снежинки, и ты узнаешь, как они выглядели.

Задание 2 (лист 30)

Дидактическая задача: развивать концентрацию, переключение и объем внимания.

Игровая задача: узнать, что увидели гномы по дороге к Деду Морозу.

Игровые правила: сосчитать количество изображений в соответствии с условием.

Содержание игрового задания: В первый день зимы гномы получили письмо от Деда Мороза. Он просил их приехать, чтобы помочь приготовить для детей подарки к Новому году. Гномы сели в снегоходы и отправились в путь. Найди и сосчитай различные предметы, которые они увидели по пути. Напиши нужную цифру в пустом квадрате рядом с предметом.

Задание 3 (лист 30)

Дидактическая задача: развивать устойчивость внимания, умение переключать внимание, устанавливать закономерность с опорой на зрительный образец.

Игровая задача: помочь гномам украсить новогоднюю елку.

Игровые правила: определить закономерность и, соблюдая ее, дорисовать линии и раскрасить фигуры.

Содержание игрового задания: Гномы приехали к Деду Морозу и принялись украшать елку. Помоги им. Продолжи соединять лампочки гирлянды и зажги их разными цветами, следуя образцу.

Задание 4 (лист 31)

Дидактическая задача: развивать умение осуществлять анализ, проводить сравнение, устанавливать зависимости между объектами, использовать аналогию для решения познавательных задач.

Игровая задача: помочь гномам собрать наборы елочных игрушек.

Игровые правила: подобрать пару к предмету по аналогии.

Содержание игрового задания: Деду Морозу нужно помочь собрать наборы елочных игрушек. Внимательно посмотри, какие наборы уже составили гномы. Составь свои пары. Обведи нужные картинки.

Задание 5 (лист 32)

Дидактическая задача: развивать умение самостоятельно создавать образы воображения.

Игровая задача: помоги гномам украсить игрушки.

Игровые правила: придумать и нарисовать узоры на заготовках елочных игрушек.

Содержание игрового задания: Часть новогодних украшений еще не готова. Придумай вместе с гномами узоры для елочных игрушек. Раскрась их.

Задание 6 (лист 32)

Дидактическая задача: развивать зрительно-пространственное восприятие, умение выполнять многостороннее сравнение объектов и устанавливать зависимости между ними.

Игровая задача: узнать, в какие коробки гномы разложили елочные игрушки.

Игровые правила: найти одинаковые коробки по их изображению сбоку и сверху и соединить линией.

Содержание игрового задания: Какие замечательные игрушки у тебя получились! Готовые игрушки гномы разложили по коробкам. Посмотри на них внимательно. Подумай, как выглядит каждая коробка сверху. Соедини их линиями.

Задание 7 (лист 33)

Дидактическая задача: развивать зрительное восприятие, умение устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: помочь Деду Морозу найти пары носков для гномов.

Игровые правила: соединить линией пары предметов.

Содержание игрового задания: Под елкой гномов ждал подарок – новогодние носки. Однако они лежали все вместе и перепутались. Помоги Деду Морозу найти пары одинаковых носков. Соедини их линиями.

Задание 8 (лист 33)

Дидактическая задача: развивать концентрацию, распределение и объем внимания.

Игровая задача: помочь подписать новогодние подарки.

Игровые правила: нарисовать на мешочках разные знаки по образцу.

Содержание игрового задания: Дед Мороз приготовил для детей подарки. Помоги гномам их подписать. Посмотри внимательно на значки, которые нарисованы на разных мешочках. Подпиши все мешочки одного вида точно так же.

Задание 9 (лист 34)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение сравнивать объекты.

Игровая задача: узнать, какие подарки находятся в упаковках.

Игровые правила: соединить линией предмет и упаковку, опираясь на форму объектов.

Содержание игрового задания: Дед Мороз и гномы упаковали все подарки. Догадайся, что внутри. Соедини линией упаковку и подарок.

Задания 10а и 10б (листы 34–35)

Дидактическая задача: развивать произвольную двигательную память.

Игровая задача: помочь Деду Морозу отправить подарки детям.

Игровые правила: запомнить и показать движения.

Содержание игрового задания 10а: Как же подарки попадут к детям? Для этого у Деда Мороза есть волшебный посох. Он взмахнет им несколько раз – и все подарки попадут к детям. Постарайся запомнить волшебные движения. Потренируйся с карандашом вместо посоха.

Содержание игрового задания 10б: Помоги Деду Морозу доставить подарки. Вспомни и повтори карандашом движения волшебного посоха.

Задание 11 (лист 35)

Дидактическая задача: развивать умение сочинять рассказ с опорой на сюжетные изображения.

Игровая задача: придумать историю про Деда Мороза и гномов.

Игровые правила: рассказать историю по сюжетной картинке.

Содержание игрового задания: Рассмотреть картинку. Придумай и расскажи историю про Деда Мороза и гномов.

Задание 12 (лист 36)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: узнать, как гномы веселились на празднике.

Игровые правила: сравнить изображения и найти девять отличий.

Содержание игрового задания: Отлично! Волшебство сработало, и все подарки попали к детям. Посмотри на картинку. По ним ты узнаешь, как веселились гномы на новогоднем празднике. Сравни картинку и найди отличия. Закрась столько снежинок, сколько найдешь отличий.

Окончание истории: Ты молодец! Новогодняя история про гномов завершена. Открой карту путешествий и раскрась гнома в новогоднем колпачке.

ИСТОРИЯ 5. ФАБРИКА СЛАДОСТЕЙ

Задание 1 (лист 37)

Дидактическая задача: развивать умение концентрировать внимание, устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: помочь кондитеру найти одинаковые конфеты.

Игровые правила: найти предмет по образцу и обвести его.

Содержание игрового задания: Гномы – большие сладкоежки. Как ты думаешь, почему сладкоежек так называют? Любимое место сладкоежек – Фабрика сладостей. Гномы решили отправиться туда на экскурсию. На Фабрике сладостей все конфеты получают разными. Но сегодня поломались упаковочные машины, и некоторые конфеты оказались в одинаковых обертках. Помоги кондитеру найти в каждом ряду конфету, похожую на первую. Обведи ее.

Задания 2а и 2б (листы 37–38)

Дидактическая задача: развивать произвольную образно-зрительную память.

Игровая задача: помочь гномам украсить конфеты.

Игровые правила: запомнить и нарисовать узоры на предметах разной формы.

Содержание игрового задания 2а: Готова новая партия шоколадных конфет, самых вкусных и красивых. Гномы украшают их разными узорами. Запомни, какой узор придумали гномы для каждой конфеты.

Содержание игрового задания 2б: А теперь вспомни, какие узоры придумали гномы, и нарисуй их на конфетах.

Задание 3 (лист 38)

Дидактическая задача: развивать произвольную регуляцию, устойчивость и концентрацию внимания.

Игровая задача: помочь гномам разложить конфеты по коробкам.

Игровые правила: нарисовать фигуры по образцу.

Содержание игрового задания: Помоги гномам разложить готовые шоколадные конфеты в пустые коробки. Нарисуй конфеты, следуя образцу.

Задание 4 (лист 38)

Дидактическая задача: развивать устойчивость внимания, умение устанавливать закономерность с опорой на зрительный образец.

Игровая задача: помочь гномам сложить конфеты в коробку.

Игровые правила: найти закономерность и продолжить ряд предметов.

Содержание игрового задания: В некоторых коробках конфеты должны лежать в определенном порядке. Гномам без тебя не справиться! Помоги им разложить конфеты правильно. Продолжи ряд.

Задание 5 (лист 39)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: помочь гномам найти узоры.

Игровые правила: найти и соединить фрагменты на картинке с похожим узором.

Содержание игрового задания: На фабрике карамельные конфеты упаковывают в красивые обертки, украшенные узорами. Гномы придумали разные узоры и раскрасили ими обертки. Помоги каждому гному найти свой узор. Рассмотрите узоры в кружочках. Найди такие же на обертке. Какого узора нет? Зачеркни его.

Задание 6 (лист 39)

Дидактическая задача: развивать умение фантазировать на заданную тему.

Игровая задача: помочь гномам украсить торт для именинника.

Игровые правила: дополнить изображение в соответствии с замыслом.

Содержание игрового задания: У одного из гномов сегодня день рождения. Помоги друзьям приготовить для него сюрприз – именинный торт. Придумай, как можно его украсить, и нарисуй свои узоры.

Задание 7 (лист 40)

Дидактическая задача: развивать зрительно-пространственное восприятие, умение выделять детали, формировать систему признаков объектов и на основании этого устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: найти любимые конфеты гномов.

Игровые правила: соединить линиями парные половинки изображений.

Содержание игрового задания: Гномы любят разные конфеты. Соедини половинки картинок, и ты узнаешь, какие конфеты нравятся каждому из них.

Задание 8 (лист 41)

Дидактическая задача: развивать умение распределять внимание, устанавливать закономерность.

Игровая задача: помочь гномам украсить печенье.

Игровые правила: определить закономерность и раскрасить предметы нужными цветами.

Содержание игрового задания: На Фабрике сладостей делают не только конфеты и торты, но и много других сладостей. Например, круглое разноцветное печенье. Кондитер попросил гномов украсить печенье глазурью и оставил подсказки. Помоги гномам. Будь внимателен: у каждого печенья свой цвет глазури!

Задание 9 (лист 42)

Дидактическая задача: развивать произвольное воображение.

Игровая задача: предположить, на что похожа сахарная вата.

Игровые правила: придумать образы на основе заданных изображений.

Содержание игрового задания: Гномы очень любят сахарную вату. Как ты думаешь, почему ее так называют? Посмотри, какая сахарная вата получилась на фабрике. На что она похожа?

Задание 10 (лист 42)

Дидактическая задача: развивать зрительно-пространственное восприятие, умение выполнять многостороннее сравнение объектов, устанавливать закономерность с опорой на зрительный образец.

Игровая задача: помочь гномам раскрасить желе.

Игровые правила: определить закономерность и раскрасить фрагменты квадрата соответствующими цветами.

Содержание игрового задания: На Фабрике сладостей еще делают разноцветный мармелад из фруктового желе. Гномы разливают желе в специальные формы, поворачивая их. Посмотри внимательно на картинку и раскрась желе нужными цветами. Помни про поворот формы! Из каких фруктов или ягод можно сделать мармелад таких цветов?

Задание 11 (лист 43)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение сравнивать предметы по самостоятельно найденному основанию.

Игровая задача: помочь гномам найти ошибки кондитера.

Игровые правила: найти в каждом ряду предметы, отличные от других, и обвести их.

Содержание игрового задания: В конце экскурсии кондитер разложил на подносы одинаковые сладости для гномов. Но похоже, что он немного ошибся. Помоги гномам найти ошибки кондитера: обведи в каждом ряду сладость, которая отличается от других.

Окончание истории: Ты молодец! Вот и подошла к концу сладкая история наших гномов. Давай вспомним, какие сладости делают на фабрике. Как называется упаковка для конфет? Чем покрывают печенье? Из каких фруктов и ягод можно сделать разноцветный мармелад? Открой карту путешествий и раскрась гнома-сладкоежку.

ИСТОРИЯ 6. МОРСКИЕ СОКРОВИЩА

Задание 1 (лист 44)

Дидактическая задача: развивать анализирующее и зрительно-пространственное восприятие, умение выполнять сложные инструкции.

Игровая задача: помочь гномам найти предметы на карте.

Игровые правила: найти на карте заданные предметы и отметить их местоположение крестиком.

Содержание игрового задания: Однажды гномы отправились к морю и нашли на берегу карту. Рассмотрите вместе с гномами нарисованные на карте объекты. Гномы уже нашли китов и нарисовали крестик в нужном квадрате под картинкой. Найди остальные объекты и отметь крестиком, где они находятся на карте.

Задание 2 (лист 45)

Дидактическая задача: развивать умение концентрировать и переключать внимание, выделять детали и признаки объектов, устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: узнать, какие предметы взяли с собой в путешествие гномы.

Игровые правила: сравнить изображения и найти двенадцать отличий.

Содержание игрового задания: Гномы решили отправиться на поиски сокровищ. Ты с ними? Рассмотрите картинки, и ты узнаешь, что гномы взяли с собой в путешествие. Раскрась столько кружочков, сколько найдешь отличий между картинками.

Задание 3 (лист 46)

Дидактическая задача: развивать целостность восприятия, зрительно-образную память.

Игровая задача: узнать, что увидели гномы в подзорную трубу.

Игровые правила: вспомнить и назвать объекты по их фрагментам.

Содержание игрового задания: Гномы плывут на корабле и смотрят в подзорную трубу. Вспомни карту и назови, что увидели гномы.

Задание 4 (лист 46)

Дидактическая задача: развивать концентрацию, устойчивость внимания, зрительное восприятие.

Игровая задача: узнать, какого морского друга встретили гномы.

Игровые правила: раскрасить только клеточки с ракушками и назвать получившееся морское животное.

Содержание игрового задания: Гномы встретили на своем пути нового друга. Он живет в море. Хочешь узнать, кто это? Раскрась только клеточки с ракушками, и тогда увидишь, кого встретили гномы.

Задание 5 (лист 47)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение выявлять противоречия.

Игровая задача: помочь гномам расколдовать остров.

Игровые правила: найти десять нелогичных изображений и объяснить нелепицы.

Содержание игрового задания: Гномы приплыли на заколдованный остров. Рассмотрите остров и расскажите, какие необычные вещи ты увидел. Раскрась столько кружочков, сколько найдешь странностей.

Задание 6 (лист 48)

Дидактическая задача: развивать умение произвольно создавать образы воображения по заданным признакам.

Игровая задача: помочь гномам дорисовать картину на песке.

Игровые правила: придумать образы на основе заданных изображений.

Содержание игрового задания: Гномы нарисовали на песке картину. Но волны смыли ее часть. Как ты думаешь, что нарисовали гномы? Дорисуй картину.

Задание 7 (лист 48)

Дидактическая задача: развивать избирательность восприятия, умение произвольно регулировать внимание, выполнять сложные инструкции.

Игровая задача: узнать, кого встретили гномы на морском дне.

Игровые правила: найти и сосчитать морских обитателей, записать их количество цифрой.

Содержание игрового задания: Гномы отправились на морское дно к затонувшему кораблю, чтобы отыскать сундук с сокровищами. Сосчитай и запиши цифрами, сколько ракушек, рыб и морских коньков встретилось на их пути.

Задание 8 (лист 49)

Дидактическая задача: развивать умение концентрировать внимание, устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: помочь гномам собрать морские звезды.

Игровые правила: найти и раскрасить все морские звезды.

Содержание игрового задания: Больше всего гномам понравились морские звезды. Помогите гномам найти их на дне моря. Раскрасьте только морские звезды.

Задание 9 (лист 49)

Дидактическая задача: развивать умение создавать образы воображения по словесным ассоциациям.

Игровая задача: нарисовать рыбку для гномов.

Игровые правила: придумать образ-ассоциацию по названию.

Содержание игрового задания: А знаешь, каких рыб встретили гномы? Это были мандариновая рыба, рыба-клоун, рыба-попугай, рыба-лев и радужная рыба. Подумай, почему они так называются. Представь, как они выглядят. Нарисуй одну из названных рыб. Если испытываешь затруднения, попроси взрослого показать тебе фотографии или видео с этими рыбами.

Задание 10 (лист 50)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение распределять и переключать внимание.

Игровая задача: помочь гномам найти морских обитателей.

Игровые правила: найти на картинке предметы и раскрасить их по образцу.

Содержание игрового задания: Морское дно — отличное место для игры в прятки. Помогите гномам найти всех морских обитателей. Раскрасьте их по образцу.

Задания 11а и 11б (лист 51)

Дидактическая задача: развивать произвольную образно-зрительную память, умение использовать приемы запоминания (счет).

Игровая задача: помочь гномам сосчитать сокровища.

Игровые правила: сосчитать и запомнить предметы, правильно отметить их количество.

Содержание игрового задания 11а: На затонувшем корабле гномы нашли сокровища. Сосчитай находки, запомни их количество и запиши в круг нужную цифру.

Содержание игрового задания 11б: Закрой верхнюю часть страницы листом бумаги. Вспомни, сколько предметов нашли гномы на морском дне, и закрась столько же квадратов. Затем соедини их с нужной цифрой.

Задание 12 (лист 52)

Дидактическая задача: развивать умение устанавливать закономерность по самостоятельно найденному основанию.

Игровая задача: помочь гномам разложить сокровища в сундуки.

Игровые правила: определить закономерность и дорисовать недостающие предметы.

Содержание игрового задания: Найденные сокровища гномы отнесли на свой корабль. Помогите им правильно разложить сокровища в сундуки. Дорисуйте предметы, которых не хватает.

Окончание истории: Ты молодец! Вот и закончилось морское путешествие гномов. Вместе с ними тебя еще ждут новые приключения. А пока открой карту путешествий и раскрась гнома-моряка.

ИСТОРИЯ 7. ЗООПАРК

Задание 1 (лист 53)

Дидактическая задача: развивать устойчивость и концентрацию внимания, зрительное восприятие.

Игровая задача: помочь гномам узнать гостя.

Игровые правила: раскрасить фрагменты рисунка в соответствии с цветовыми обозначениями и назвать получившееся животное.

Содержание игрового задания: Гномы услышали в Волшебном лесу необычные звуки. Интересно, кто же это мог быть? Раскрасьте части картинки нужными цветами, и ты узнаешь, кто пришел в гости к гномам. Точки на картинке подсказывают, какой цвет нужно выбрать.

Задание 2 (лист 54)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение концентрировать и переключать внимание, сравнивать объекты.

Игровая задача: помочь гномам сравнить изображения.

Игровые правила: найти на изображении фрагменты и обвести их.

Содержание игрового задания: Похоже, в лесу появился жираф! Он живет в зоопарке на краю Волшебного леса, но вышел погулять и заблудился. Гномы решили помочь жирафу вернуться в зоопарк, а заодно и побывать там. У гномов в сундуке нашлось несколько маленьких фотографий зоопарка, а у жирафа оказалась с собой одна большая. Посмотри внимательно и сравни эти фотографии. Какие изображения с фотографий гномов есть на большой фотографии жирафа? Обведи места, где они должны быть.

Задание 3 (лист 55)

Дидактическая задача: развивать устойчивость внимания.

Игровая задача: помочь гномам и жирафу найти дорогу в зоопарк.

Игровые правила: провести линию только по тем клеткам, на которых изображены желтые камни.

Содержание игрового задания: Помоги гномам и жирафу найти дорогу в зоопарк. Проведи линию по желтым камешкам.

Задание 4 (лист 55)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение выполнять графические действия с опорой на зрительный образец.

Игровая задача: помочь хамелеону спрятаться от гномов.

Игровые правила: раскрасить изображение в соответствии с образцом.

Содержание игрового задания: Знаешь ли ты, кто такой хамелеон? Это необычная ящерица, которая умеет менять цвет и узор своей кожи, поэтому с ней сложно играть в прятки. Помоги хамелеону замаскироваться и спрятаться от гномов. Раскрась его по образцу. Попроси взрослого показать тебе фотографию или видео с хамелеоном.

Задание 5 (лист 56)

Дидактическая задача: развивать избирательность восприятия, устойчивость внимания.

Игровая задача: угадать, кто спрятался в зарослях.

Игровые правила: обвести по контуру разными цветами изображения всех животных.

Содержание игрового задания: Обитатели зоопарка радостно встретили жирафа и гномов. Все вместе они стали играть в прятки. Назови животных, которые спрятались в зарослях. Обведи их по контуру разными цветами.

Задание 6 (лист 56)

Дидактическая задача: развивать умение распределять внимание, группировать объекты по обобщающему признаку, решать интеллектуальные задачи с операцией отрицания.

Игровая задача: помочь гномам познакомиться с обитателями зоопарка.

Игровые правила: найти и обвести нужным цветом изображения животных в соответствии с условием.

Содержание игрового задания: Гномы хотят помочь смотрителю зоопарка ухаживать за животными. Чтобы работать в зоопарке, нужно хорошо знать всех животных. Помоги гномам познакомиться с обитателями зоопарка и запомнить их. Обведи на картинке:

– красным цветом нехищных животных (зебра, слон, заяц, обезьяна);

– желтым цветом хищных животных (белый медведь, тигр, лев, крокодил, волк);

– синим цветом животных, которые не живут в Африке (белый медведь, волк, заяц);

– зеленым цветом животных, которые не живут в Африке и не живут в лесу (белый медведь).

Задание 7 (лист 57)

Дидактическая задача: развивать переключение внимания, умения устанавливать отношения последова-

тельности, выполнять сложные инструкции, удерживать в памяти цель деятельности.

Игровая задача: помочь гномам развезти корм для животных.

Игровые правила: провести линии заданного цвета к животным в соответствии с обозначенным маршрутом.

Содержание игрового задания: В зоопарке на кормокухне приготовили еду для животных. Смотритель попросил гномов ее развезти. Каждый гном получил свой маршрут. Гном в красном колпаке по плану сначала покормил зайца морковкой, затем привез жирафу веточки с сочными листьями. Помоги ему и остальным гномам развезти корм. Проведи карандашом нужного цвета дорожки к животным, придерживаясь маршрутов.

Задание 8 (лист 58)

Дидактическая задача: развивать творческое воображение.

Игровая задача: представить, о чем мечтают животные.

Игровые правила: нарисовать изображения в соответствии с замыслом.

Содержание игрового задания: После обеда животные решили отдохнуть и погулять на поляне. Как ты думаешь, о чем они мечтают? Представь и нарисуй.

Задание 9 (лист 58)

Дидактическая задача: развивать зрительно-пространственное восприятие, умение представлять изображение объекта с разных позиций.

Игровая задача: определить, где чей рисунок.

Игровые правила: показать и соединить линией гномов и их рисунки.

Содержание игрового задания: Ты помнишь, что гномы очень любят рисовать? В зоопарке они решили нарисовать животных. Посмотри внимательно на картинку и покажи, у какого гнома какой рисунок получился. Соедини линией гнома и его рисунок.

Задание 10 (лист 59)

Дидактическая задача: развивать умение концентрировать и переключать внимание, решать интеллектуальные задачи.

Игровая задача: помочь гномам доставить письма обитателям зоопарка.

Игровые правила: определить номер вольера каждого животного и соединить линией соответствующий почтовый ящик и письмо.

Содержание игрового задания: Почтальон привез письма из Африки, Антарктиды и с Северного полюса для жителей зоопарка. Помоги гномам доставить почту по адресам. Посмотри внимательно на картинку: слон живет в вольере А1. Найди почтовый ящик с такой надписью и письмо для слона. Соедини их линией. Определи адреса остальных животных и разложи письма по почтовым ящикам.

Задания 11а и 11б (лист 60)

Дидактическая задача: развивать произвольную зрительно-образную память, умение устанавливать ассоциации.

Игровая задача: помочь гномам подобрать рамки для рисунков.

Игровые правила: соединить линией изображение животного и подходящий узор; вспомнить и назвать животных по ассоциации.

Содержание игрового задания 11а: Для своих рисунков гномы решили сделать рамки из разной бумаги. Помогите подобрать к каждому портрету подходящий узор и соедините их линией. Запомни свой выбор.

Содержание игрового задания 11б: Наступил вечер, и гномы вернулись домой. Они стали вспоминать, как провели день в зоопарке, и рассматривать свои рисунки. Закрой листом бумаги верхнюю часть страницы и вспомни по узорам на рамках, чьи портреты нарисовали гномы.

Задание 12 (лист 60)

Дидактическая задача: развивать умение устанавливать закономерность, воспроизводя образ объекта по памяти.

Игровая задача: помочь гномам вернуть змейке хорошее настроение.

Игровые правила: определить закономерность и раскрасить изображение в заданной последовательности.
Содержание игрового задания: В зоопарке живет радужная змейка. Она проспала все веселые игры зверей с гномами и очень расстроилась. Помогите гномам вернуть змейке хорошее настроение. Раскрась ее в семь цветов радуги по порядку, начиная с хвоста. Продолжай так, пока не узнаешь, какого цвета у змейки голова.

Окончание истории: Ты молодец! Вот и закончилась еще одна история про гномов. Придумай для нее название. Открой карту путешествий и раскрась гнома со слонем.

ИСТОРИЯ 8. КОСМИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Задание 1 (лист 61)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: помочь гному построить разные ракеты для своих друзей.

Игровые правила: найти две одинаковые ракеты и раскрасить их по-разному.

Содержание игрового задания: Одному гному очень нравилось наблюдать за звездами, поэтому его все называли астрономом. Гном-астроном мечтал о путешествии на далекую планету и даже построил космические ракеты для всех своих друзей-гномов. Он хотел сделать ракеты разными, но, кажется, у него это не совсем получилось. Рассмотрите ракеты. Найди среди них две одинаковые и раскрась их по-разному. Раскрась остальные ракеты.

Задания 2а и 2б (листы 61–62)

Дидактическая задача: развивать произвольную двигательную память.

Игровая задача: научить гномов делать зарядку.

Игровые правила: запомнить и повторить движения.

Содержание игрового задания 2а: Гномы начали подготовку к полету в космос. Чтобы стать сильными и ловкими, как настоящие космонавты, они решили заняться

спортом. Рассмотрите рисунки и покажите гномам, как нужно делать упражнения. Постарайтесь их запомнить.

Содержание игрового задания 2б: Во время полета все космонавты делают зарядку. Помогите гномам вспомнить, какие упражнения они делали перед стартом. Выполните эти упражнения.

Задание 3 (лист 62)

Дидактическая задача: развивать самостоятельность в решении познавательных задач.

Игровая задача: помочь гномам отправиться в космос.

Игровые правила: правильно назвать все цифры в обратном порядке, обвести линию по точкам.

Содержание игрового задания: К полету всё готово. Гномы отправляются в космос. Пора начинать обратный отсчет. Покажите и назовите по порядку цифры от 10 до 1 и обведите их по точкам.

Задание 4 (лист 62)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, устойчивость внимания, умение концентрировать внимание, выделять образы объектов.

Игровая задача: помочь гномам запомнить созвездия.

Игровые правила: соединить звезды линиями по образцу и запомнить названия созвездий.

Содержание игрового задания: Оказавшись в космосе, гномы с интересом рассматривали звезды через иллюминаторы. Гном-астроном показал им карту звездного неба и рассказал, что настоящие космонавты знают названия звезд и созвездий. Например, Большая Медведица, Ящерица, Лебедь. Чтобы лучше запомнить эти созвездия, гномы решили их нарисовать. Помогите им. Соедините звезды в созвездия по образцу и запомните их названия.

Задание 5 (лист 63)

Дидактическая задача: развивать зрительно-пространственное восприятие, умение выделять детали, формировать систему признаков объектов и на основании этого устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: узнать, какие планеты видели гномы в космосе.

Игровые правила: соединить линиями половинки картинок, на которых изображены планеты.

Содержание игрового задания: Гномам понравилось смотреть в иллюминаторы. Они увидели кометы, астероиды, метеоритный дождь и разные планеты. Соедините половинки картинок, и ты увидишь планеты, мимо которых пролетали гномы.

Задание 6 (лист 63)

Дидактическая задача: развивать зрительно-пространственное восприятие, умение выполнять многостороннее сравнение объектов, устанавливать отношения последовательности.

Игровая задача: помочь гномам посадить ракеты на космодром.

Игровые правила: соединить линией изображение ракеты и соответствующий ей вариант расположения на площадке для приземления.

Содержание игрового задания: Гном-астроном объявил о скорой посадке на неизвестную планету. Помогите

гномам посадить свои ракеты на космодром. Соедини линией приземляющуюся ракету и подходящее для нее место.

Задание 7 (лист 64)

Дидактическая задача: развивать концентрацию, устойчивость внимания, зрительное восприятие.

Игровая задача: помочь гномам познакомиться с космическим другом.

Игровые правила: раскрасить клеточки со звездами и полумесяцами заданными цветами и сказать, кто получился (инопланетянин).

Содержание игрового задания: Гномы встретили на космодроме нового друга. Раскрась клеточки со звездами желтым цветом, а с полумесяцами – красным, и тогда ты узнаешь, кто подружился с гномами.

Задание 8 (лист 65)

Дидактическая задача: развивать творческое воображение.

Игровая задача: рассказать гномам об инопланетянине Космике.

Игровые правила: придумать рассказ о персонаже и нарисовать для него дом.

Содержание игрового задания: Гномы подружились с инопланетянином Космиком. Как ты думаешь, чем он любит заниматься? Во что любит играть? С кем еще дружит? Какое у него любимое лакомство? Где он живет? Придумай и нарисуй Космика и его космический дом.

Задания 9а и 9б (листы 65–66)

Дидактическая задача: развивать произвольную зрительно-образную память, умение самостоятельно создавать образы воображения на основе наглядных ассоциаций.

Игровая задача: помочь гномам придумать имена для инопланетян.

Игровые правила: придумать имена инопланетянам по ассоциации.

Содержание игрового задания 9а: Инопланетянин Космик обрадовался встрече с гномами и захотел познакомиться их со своими друзьями-инопланетянами. Друзей у Космика оказалось очень много, и гномы не запомнили их имена. Рассмотрите картинки. Придумайте подходящие имена для инопланетян и постарайтесь запомнить их.

Содержание игрового задания 9б: Когда гномы собрались вернуться домой, друзья Космика пришли с ними попрощаться. Вспомни, какие имена ты придумал инопланетянам. Кто из инопланетян опоздал и не смог проводить гномов?

Задание 10 (лист 66)

Дидактическая задача: развивать умение устанавливать закономерность по самостоятельно найденному основанию.

Игровая задача: поиграть с гномами в космические пятнашки.

Игровые правила: определить закономерность и нарисовать недостающие фигуры.

Содержание игрового задания: Инопланетяне научили гномов играть в космические пятнашки. Поиграй и ты

с ними. Нарисуй в пустых клеточках нужные предметы. Будь внимателен: в каждом ряду и столбце предметы не должны повторяться!

Задание 11 (лист 67)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, устойчивость внимания, умение устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: помочь гномам сравнить Волшебный лес на Земле и город на далекой планете.

Игровые правила: найти восемь одинаковых объектов, которые изображены на обеих картинках.

Содержание игрового задания: Когда гномы гуляли по космическому городу, они заметили, что Волшебный лес на Земле и город на далекой планете совсем разные. Но гномы нашли и похожие предметы. Попробуй и ты их найти. Закрась столько кружков, сколько найдешь одинаковых предметов.

Задание 12 (лист 68)

Дидактическая задача: развивать умение находить лишний предмет из заданной совокупности объектов по самостоятельно определенному основанию.

Игровая задача: помочь гномам навести порядок в коробках.

Игровые правила: определить общий признак и зачеркнуть лишний предмет.

Содержание игрового задания: Пришло время возвращаться в Волшебный лес. Гномы начали подготовку к полету домой. Помогите им навести порядок в своих вещах. Зачеркните в каждой коробке лишний предмет. Объясните свой выбор.

Задание 13 (лист 69)

Дидактическая задача: развивать самостоятельность в решении познавательных задач.

Игровая задача: помочь гномам вернуться домой.

Игровые правила: правильно назвать все цифры в обратном порядке, обвести линию по точкам.

Содержание игрового задания: К полету домой всё готово! Пора начинать обратный отсчет. Посчитай по порядку от 10 до 1 и обведи стартовую линию по точкам.

Задание 14 (лист 69)

Дидактическая задача: развивать творческое воображение.

Игровая задача: показать гномам свою планету мечты.

Игровые правила: представить и нарисовать планету, на которой хотелось бы побывать.

Содержание игрового задания: Полет домой был очень быстрым. Возвратившись в Волшебный лес, гномы еще долго вспоминали о своем космическом путешествии. А на какой планете мечтаешь побывать ты? Нарисуй ее. Какая она? Какие растения на ней растут? Кто там живет?

Окончание истории: Ты молодец! Вот и закончилась космическая история. Открой карту путешествий и раскрась гнома-космонавта.

ИСТОРИЯ 9. LEGO-ГОРОД

Задание 1 (лист 70)

Дидактическая задача: развивать зрительно-пространственное восприятие, образную память, умение устанавливать причинно-следственные связи.

Игровая задача: помочь гномам отправиться в путешествие на воздушном шаре.

Игровые правила: определить все объекты на картинке по виду сверху и назвать их.

Содержание игрового задания: Далеко-далеко от Волшебного леса есть LEGO-город, в котором живут LEGO-человечки и роботы. Как ты думаешь, почему этот город так называется? И вот однажды в этом красивом сказочном городе случилась беда: ураган всё разрушил. Гномы узнали об этом и решили отправиться на помощь жителям LEGO-города. Как ты думаешь, на чем гномы отправились в путь? Вспомни, как они добирались до фермы. Рассмотрите картинку и назови, над чем пролетали гномы по дороге в LEGO-город (речка и озеро, лес, горы, луг, железная дорога).

Задание 2 (лист 70)

Дидактическая задача: развивать умение самостоятельно создавать образы воображения на основе заданных признаков.

Игровая задача: помочь гномам придумать новые постройки.

Игровые правила: придумать образы на основе незавершенных изображений.

Содержание игрового задания: После урагана на улице Винтиков и Кирпичиков остались только части построек. Рассмотрите их и помогите гномам придумать, что можно построить из оставшихся кирпичей.

Задание 3 (лист 71)

Дидактическая задача: развивать зрительное восприятие, умение выделять детали, формировать систему признаков объектов и на основании этого устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: помочь гномам отремонтировать роботов.

Игровые правила: соединить линиями подходящие половинки изображений.

Содержание игрового задания: В LEGO-городе гномы встретили роботов. После урагана все детали у роботов перепутались. Помогите гномам их отремонтировать. Соедините половинки каждого робота линией.

Задание 4 (лист 72)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, умение концентрировать внимание, устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: помочь гномам найти недостающие кирпичи.

Игровые правила: определить недостающий фрагмент рисунка и обвести его.

Содержание игрового задания: На Полосатой улице в некоторых домах во время урагана выпали кирпичи. Помогите гномам найти выпавшие кирпичи. Обведи их.

Задание 5 (лист 73)

Дидактическая задача: развивать умение ориентироваться в вариативности геометрических форм, различать объекты по величине, пропорциям и количеству углов.

Игровая задача: помочь гномам восстановить здания, которые разрушил ураган.

Игровые правила: соединить линией изображение и его силуэт.

Содержание игрового задания: После урагана на Тенистой улице от многих зданий остались только тени. Помогите гномам узнать, какие дома здесь нужно построить. Соедини линией здание и его тень.

Задание 6 (лист 73)

Дидактическая задача: развивать умение концентрировать внимание, различать внешние свойства объектов (цвет, форма), выполнять действия по наглядному образцу.

Игровая задача: помочь гномам покрасить дома LEGO-города.

Игровые правила: раскрасить изображение по образцу
Содержание игрового задания: На Разноцветной улице во время урагана прошел сильный дождь и смыл всю краску с домов. Помогите жителям LEGO-города покрасить стены в такие же цвета, как раньше. Как здорово, что гномы нашли фотографию! Внимательно посмотри на нее и раскрась дом по образцу.

Задание 7 (лист 74)

Дидактическая задача: развивать анализирующее восприятие, внимание, умение ориентироваться в вариативности цвета и геометрических форм объектов и на основании этого устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: узнать, из каких деталей конструктора построили дома жители LEGO-города.

Игровые правила: соединить линией постройку и соответствующий ей набор деталей.

Содержание игрового задания: На улицу Строителей привезли новые наборы конструктора. Помогите гномам узнать, какие здания смогут построить из них жители LEGO-города. Проведи линию от набора деталей к постройке.

Задание 8 (лист 75)

Дидактическая задача: развивать умение осуществлять сравнение, устанавливать зависимости между объектами, использовать аналогию для решения познавательных задач.

Игровая задача: помочь роботам навести порядок в мастерской.

Игровые правила: определить закономерность и подобрать недостающее изображение по аналогии.

Содержание игрового задания: На улице Ремонтной ураган устроил беспорядок в мастерской у роботов. Ящики с магнитами упали, и все магниты рассыпались. Помогите собрать их по парам. На картинках в верхнем ряду два магнита притягиваются друг к другу. Догадайся, какая связь возникла между ними. Это поможет тебе найти пару для магнита снизу. Обведи нужную картинку.

Задание 9 (лист 76)

Дидактическая задача: развивать умение устанавливать закономерность, распределять внимание.

Игровая задача: узнать, какие дома решили построить на новой улице жители LEGO-города.

Игровые правила: определить закономерность и нарисовать дома разной формы и цвета.

Содержание игрового задания: Жители LEGO-города решили построить новую улицу. Название ей уже выбрали – улица Дружбы. Как ты думаешь, почему ее так назвали? Вместе с гномами они придумали, какие стены и крыши будут у домов на новой улице. Посмотри внимательно на детали и нарисуй дома, которые из них получатся.

Задание 10 (лист 76)

Дидактическая задача: развивать умение произвольно и самостоятельно создавать образы воображения на основе наглядных стимулов.

Игровая задача: построить новое здание для жителей LEGO-города.

Игровые правила: придумать и нарисовать здание из заданных фигур.

Содержание игрового задания: А какое здание для LEGO-города могло бы получиться у тебя? Придумай его и нарисуй, используя предложенные фигуры. Все фигуры можно рисовать несколько раз. Гномы оставили для тебя подсказку: «LEGO-человечки любят ходить в цирк, театр, зоопарк, парк аттракционов, играть на стадионе в футбол».

Задание 11 (лист 77)

Дидактическая задача: развивать произвольную зрительно-образную память, устойчивость внимания.

Игровая задача: помочь гномам убрать конструктор в коробки.

Игровые правила: запомнить и нарисовать геометрические фигуры в соответствующих клетках.

Содержание игрового задания: Жители LEGO-города и гномы отлично поработали: отремонтировали разрушенные здания и построили много новых. Оставшийся конструктор теперь нужно убрать в коробки. Посмотри и запомни, как лежит конструктор в коробке слева. Закрой ее листом бумаги и нарисуй в пустой коробке справа нужные детали в тех же клеточках. Повтори то же самое с другими коробками.

Задание 12 (лист 78)

Дидактическая задача: развивать зрительно-пространственное восприятие, умение произвольно регулировать и распределять внимание, выполнять сложные инструкции.

Игровая задача: помочь LEGO-человечкам найти дорогу домой.

Игровые правила: провести непересекающиеся вертикальные и горизонтальные линии от человечков к домикам соответствующего цвета.

Содержание игрового задания: Наступил вечер, строительство закончилось, и все решили отправиться по домам. Помогите LEGO-человечкам найти дорогу домой. Рисуй дорожки карандашами нужного цвета. Будь внимательным!

мателен: LEGO-человечки могут ходить только по прямой, и их пути не должны пересекаться. Догадался ли ты, в домике какого цвета живет каждый человечек?

Окончание истории: Ты молодец! История про LEGO-город завершилась, и гномы отправились домой. По дороге в Волшебный лес они сочинили песню про жителей LEGO-города и его улицы. Запомнил ли ты, как они назывались? Открой карту путешествий и раскрась гнома-строителя.

ИСТОРИЯ 10. ЛАБОРАТОРИЯ «МАСТЕРИЛКА»

Задание 1 (лист 79)

Дидактическая задача: развивать наглядно-образное мышление, умение соблюдать заданную последовательность действий, ориентироваться на листе бумаги.

Игровая задача: помочь гномам найти дорогу в лабораторию «Мастерилка».

Игровые правила: провести по лабиринту линию в соответствии с маршрутом.

Содержание игрового задания: Вспомни, где побывали гномы во время путешествий. На чем они передвигались? Правильно! На воздушном шаре гномы летали на ферму и в LEGO-город, на ракете побывали в космосе, на корабле искали сокровища в море, а к Деду Морозу добирались на снегоходах. Гномы запланировали еще много путешествий, и им точно пригодится чудо-мобиль. Но где же его взять? Конечно, придумать и сделать самим! Для этого гномы решили отправиться в лабораторию «Мастерилка». Помогите им найти туда дорогу. Посмотри на маршрут. Сначала надо пройти от куста до елочки. Следуй по маршруту дальше и найди лабораторию. Раскрась ее.

Задания 2а и 2б (листы 80 и 83)

Дидактическая задача: развивать зрительное восприятие, произвольное внимание и память.

Игровая задача: помочь гномам найти нужные предметы в лаборатории.

Игровые правила: найти все заданные предметы на картинке и запомнить их.

Содержание игрового задания 2а: Вот гномы и попали в лабораторию! Внимательно рассмотри картинку. Во что одеты гномы? Что лежит на столе? Что висит на стене? Что нарисовано на доске? Где стоит микроскоп? Найди все колбы с красным раствором. Найди лупу, книгу, линейку, шестиугольник, часы.

Содержание игрового задания 2б: Пора приниматься за работу. Вспомни, что ты видел в лаборатории. Обведи эти предметы.

Задание 3 (лист 80)

Дидактическая задача: развивать умение самостоятельно создавать образы воображения на основе заданных стимулов.

Игровая задача: узнать, какой транспорт гномы увидели на чертежах.

Игровые правила: придумать название для транспорта по ассоциации.

Содержание игрового задания: В лаборатории гномы увидели чертежи разных изобретений. Рассмотрите кар-

тинки. Что на них изображено? Детали от каких машин использовали изобретатели? Придумай названия для новых видов транспорта.

Задание 4 (лист 81)

Дидактическая задача: развивать умение выделять внешние свойства объектов, решать интеллектуальные задачи на основе зрительных ассоциаций.

Игровая задача: узнать, что создали изобретатели.

Игровые правила: назвать предметы по ассоциации.

Содержание игрового задания: Гномы прочитали в энциклопедии, что изобретатели создают что-то новое, наблюдая за природой. Например, посмотрев на одуванчик, ученые изобрели парашют. Как ты думаешь, что придумали ученые, когда наблюдали за птицами, стрекозами, комарами, паутиной, крабами, утками? Все ли изобретения ты смог угадать? Попроси взрослого рассказать тебе о них или прочитать в энциклопедии.

Задание 5 (лист 82)

Дидактическая задача: развивать умение находить лишний предмет из заданной совокупности по самостоятельно найденному основанию.

Игровая задача: помочь гномам стать учеными-изобретателями.

Игровые правила: найти лишний предмет в каждой группе изображений.

Содержание игрового задания: Чтобы стать учеными-изобретателями, гномам нужно выполнить задания. Помоги им найти лишний предмет в каждом наборе. Объясни свой выбор.

Задание 6 (лист 83)

Дидактическая задача: развивать зрительное восприятие, умение устанавливать сходство и различие между объектами.

Игровая задача: помочь гномам выбрать колеса для чудо-мобиля.

Игровые правила: соединить линиями пары изображений; обвести изображение, у которого нет пары.

Содержание игрового задания: Первым делом гномы решили выбрать для чудо-мобиля колеса. Сколько разных колес оказалось в «Мастерилке»? Помоги гномам составить пары колес. Соедини их линиями. Обведи колесо, у которого нет пары.

Задание 7 (лист 84)

Дидактическая задача: развивать зрительное восприятие, умение произвольно регулировать внимание, группировать объекты по заданному основанию.

Игровая задача: помочь гномам найти инструменты и детали.

Игровые правила: соединить контурные изображения и соответствующие им цветные изображения; обозначить предметы цветом в соответствии с условием.

Содержание игрового задания: Для сборки чудо-мобиля нужны разные инструменты и детали. Помоги гномам найти необходимые предметы и назови их. Соедини линиями карточки с изображением инструментов и деталей и соответствующие предметы. Как ты думаешь, для чего они нужны? Обведи инструменты красным карандашом, а детали для чудо-мобиля — синим.

Задание 8 (лист 85)

Дидактическая задача: развивать осмысленность и целенаправленность восприятия, устойчивость внимания, умение определять пространственное положение объектов.

Игровая задача: помочь гномам достать из шкафа составы для чудо-топлива.

Игровые правила: соединить линиями изображения с их зеркальными отражениями.

Содержание игрового задания: Как ты думаешь, чем будет заправляться чудо-мобиль? Гномы решили, что это должно быть чудо-топливо из смеси фруктового сиропа, ягодного компота и цветочного меда. Всё, что нужно для чудо-топлива, стоит в шкафу с зеркальными полками. Найди для каждой полки ее отражение и соедини их линиями.

Задание 9 (лист 86)

Дидактическая задача: развивать внимание, познавательный интерес, интеллектуальные эмоции (сомнение, восторг), устойчивость внимания.

Игровая задача: помочь гномам создать чудо-топливо.

Игровые правила: провести карандашом линии и узнать, какие цвета нужно смешать; выполнить эксперимент с красками соответствующих цветов; раскрасить жидкость в каждой колбе получившимся цветом.

Содержание игрового задания: Помоги гномам смешать фруктовый сироп, ягодный компот и цветочный мед для чудо-топлива. Смешай краски таких же цветов, как на картинке, и ты узнаешь, какого цвета получится топливо. Раскрась этим цветом жидкость в соответствующей колбе.

Задание 10 (лист 86)

Дидактическая задача: развивать творческое воображение.

Игровая задача: помочь гномам изобрести чудо-мобиль.

Игровые правила: придумать и нарисовать чудо-мобиль.

Содержание игрового задания: Попробуй и ты стать изобретателем. Какой чудо-мобиль ты бы придумал для гномов? Нарисуй его.

Задание 11 (лист 87)

Дидактическая задача: развивать умение переключать внимание, устанавливать отношения последовательности, выполнять сложные инструкции, удерживать в памяти цель деятельности.

Игровая задача: помочь гномам найти дорогу домой.

Игровые правила: выбрать правильный маршрут.

Содержание игрового задания: Чудо-мобиль готов! Пора возвращаться домой. Помоги гномам выбрать нужный маршрут. Обведи его.

Окончание истории: Ты молодец! Вот и завершилась история про чудо-мобиль. Впереди у гномов еще много приключений. А пока открой карту путешествий и раскрась гнома-изобретателя. До новых встреч!

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Ахутина, Т. В. Школа внимания. Методика развития и коррекции внимания у дошкольников [Электронный ресурс] / Т. В. Ахутина, Н. М. Пылаева. — М. : Изд-во В. Секачев, 2019. — 50 с.
2. Баль, Н. Н. Развитие познавательной деятельности детей дошкольного возраста с общим недоразвитием речи на коррекционных занятиях : пособие для педагогов учреждений образования, реализующих образоват. прогр. спец. образования на уровне дошк. образования / Н. Н. Баль, Н. В. Дроздова. — Минск : Нар. асвета, 2015. — 110 с.
3. Белопольская, Н. Л. Исключение предметов (Четвертый лишний) : модифицированная психодиагностическая методика : руководство по использованию / Н. Л. Белопольская. — М. : Когито-центр, 2009. — 30 с.
4. Белоус, А. Н. Секреты познавательного развития детей раннего и дошкольного возраста : пособие для педагогов, педагогов-психологов учреждений дошк. образования : с приложением CD / А. Н. Белоус. — Минск : Зорны Верасок, 2018. — 170 с.
5. Венгер, Л. А. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания / Л. А. Венгер. — М. : Наука, 2010. — 154 с.
6. Веракса, Н. Е. Познавательное развитие в дошкольном детстве : учеб. пособие / Н. Е. Веракса, А. Н. Веракса. — М. : Мозаика-Синтез, 2012. — 336 с.
7. Игра в жизни дошкольника : пособие для педагогов учреждений дошк. образования / Е. А. Панько [и др.] ; под ред. Я. Л. Коломинского, Е. А. Панько. — Мозырь : Белый Ветер, 2016. — 184 с.
8. Изотова, Е. И. Психология дошкольного возраста : учебник и практикум для академич. бакалавриата / Е. И. Изотова, Т. П. Авдулова, Г. Р. Хузеева ; под ред. Е. И. Изотовой. — М. : Юрайт, 2018. — 222 с.
9. Коломинский, Я. Л. Диагностика и коррекция психического развития дошкольника / Я. Л. Коломинский [и др.] ; под ред. Я. Л. Коломинского, Е. А. Панько. — Минск : Універсітэцкае, 1997. — 237 с.
10. Коноваленко, С. В. Развитие познавательной сферы детей старшего дошкольного возраста / С. В. Коноваленко, М. И. Кремецкая. — М. : Детство-Пресс, 2011. — 80 с.
11. Крашенинников, Е. Е. Развитие познавательных способностей дошкольников / Е. Е. Крашенинников, О. Л. Холодова. — М. : Мозаика-Синтез, 2012. — 80 с.
12. Никашина, Г. А. Интеллектуально-творческое развитие детей дошкольного возраста / Г. А. Никашина. — Минск : Нац. ин-т образования, 2014. — 167 с.
13. Основы методик дошкольного образования. Краткий курс лекций : учеб. пособие / О. Н. Анцыпирович [и др.]. — Минск : Новое знание, 2018. — 390 с.
14. Поддьяков, Н. Н. Психическое развитие и саморазвитие ребенка от рождения до шести лет / Н. Н. Поддьяков. — СПб. : Речь ; Образовательные проекты. — 2010. — 324 с.
15. Семаго, Н. Я. Методика формирования пространственных представлений у детей дошкольного и младшего школьного возраста / Н. Я. Семаго, М. М. Семаго. — М. : Айрис-Пресс, 2007. — 112 с.
16. Семаго, Н. Я. Теория и практика оценки психического развития ребенка. Дошкольный и младший школьный возраст / Н. Я. Семаго, М. М. Семаго. — СПб. : Речь, 2005. — 384 с.
17. Соценко, Т. М. Дошкольная дидактика. Секреты проведения игр и занятий / Т. М. Соценко, А. В. Елупахина. — Минск : Аверсэв, 2021. — 126, [1] с.
18. Урунтаева, Г. А. Психология дошкольного возраста / Г. А. Урунтаева. — М. : Академия, 2011. — 272 с.
19. Учебная программа дошкольного образования / Мин-во образования Респ. Беларусь. — Минск : НИО, 2019. — 479 с.
20. Шестилетний ребенок в семье и учреждении образования : пособие для педагогов учреждений дошк. образования / Е. А. Панько [и др.] ; под ред. Я. Л. Коломинского, Е. А. Панько. — Минск : Нац. ин-т образования, 2016. — 216 с.