

***Комплект интерактивных обучающих программ  
«Главный конструктор»***

***включает 210 игр для детей от 4 до 8 лет.***



## **Введение**

Федеральные государственные образовательные стандарты дошкольного образования включают и требования к информационно-методическому обеспечению образовательного процесса в дошкольном учреждении, в частности, обеспечение интерактивными дидактическими материалами, цифровыми образовательными ресурсами.

Серия интерактивных развивающих программ нацелена на организацию разносторонней работы с детьми дошкольного возраста по основным направлениям развития детей, определённым Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОС ДО).

Интерактивные развивающие программы включают в себя как простые игры-упражнения, так и более сложные. Это позволяет учитывать не только игровые потребности детей, но и использовать программы для обучающих занятий с ребятами разного уровня развития.

Программы просты и удобны в использовании, работа с ними комфортна как для взрослых, так и для малышей, не требует специальной подготовки педагогов. Вовлечь детей в познавательную деятельность помогают интересные задания, анимация, весёлая музыка, ясные чёткие инструкции, крупные хорошо узнаваемые изображения.

### **Описание сборника «Главный конструктор»**

Сборник «Главный конструктор» — это комплект интерактивных развивающих и обучающих программ для индивидуальных и групповых занятий взрослых с детьми — с дошкольниками старшего возраста и младшими школьниками. Программы имеют интуитивно понятный для детей интерфейс, адаптированный для использования на устройствах с сенсорными экранами. Комплект содержит 210 игр, включающих более полутора тысяч игровых заданий разного уровня сложности. По тематике он разделён на девять блоков:



По названию блоков можно судить об их тематике, в каждом из первых восьми блоков по 25 игровых заданий. В девятом блоке – 9.

Первый блок «Учим математику» посвящён счёту, определению чётных и нечётных чисел, решению составленных в игровой форме примеров и задач.

Последующие семь блоков: «Учимся сравнивать», «Учимся наблюдать», «Тренируем смекалку», «Тренируем память», «Тренируем логику», «Учимся побеждать», «Учимся размышлять» взаимосвязаны друг с другом и содержат разнообразные игровые задания, затрагивающие многие стороны формирования личности ребёнка. Основные из них - развитие наблюдательности, внимания, сообразительности, памяти, логических способностей, зрительного и зрительно-пространственного восприятия, умения сопоставлять и размышлять. Каждое задание этих блоков содержит три уровня сложности, в каждом уровне три версии его выполнения. Кроме того, сложность возрастает и от игры к игре внутри каждого блока. А выполняя задания второго блока «Учимся сравнивать», ребёнок научится пользоваться линейкой, вычислять периметр, площадь и объём фигур, взвешивать предметы, определять температуру и время, научится пользоваться календарём.

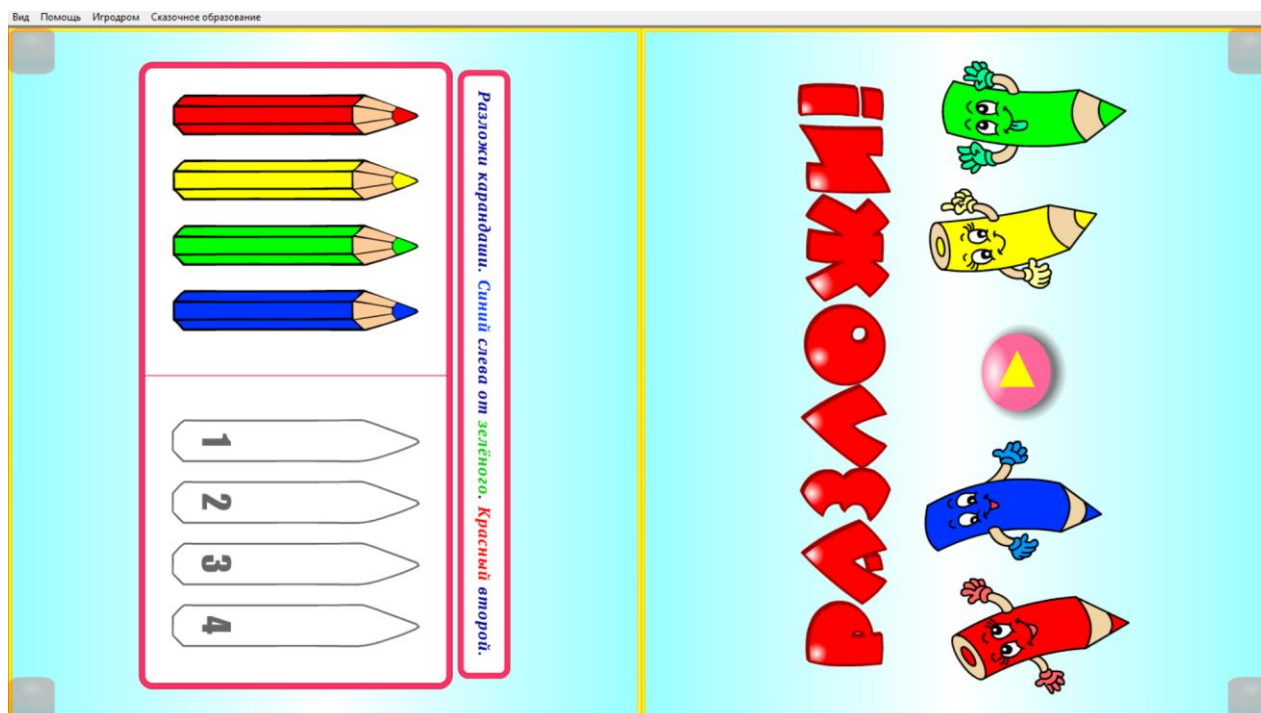
Девятый блок «Учимся планировать» предназначен для тех ребят, кто в будущем захочет получить техническое образование. Ведь игры этого блока помогут ребёнку приобрести навыки стратегического планирования, что в современном мире очень важно, как для менеджера, так и для бизнесмена или руководителя какого-либо предприятия.

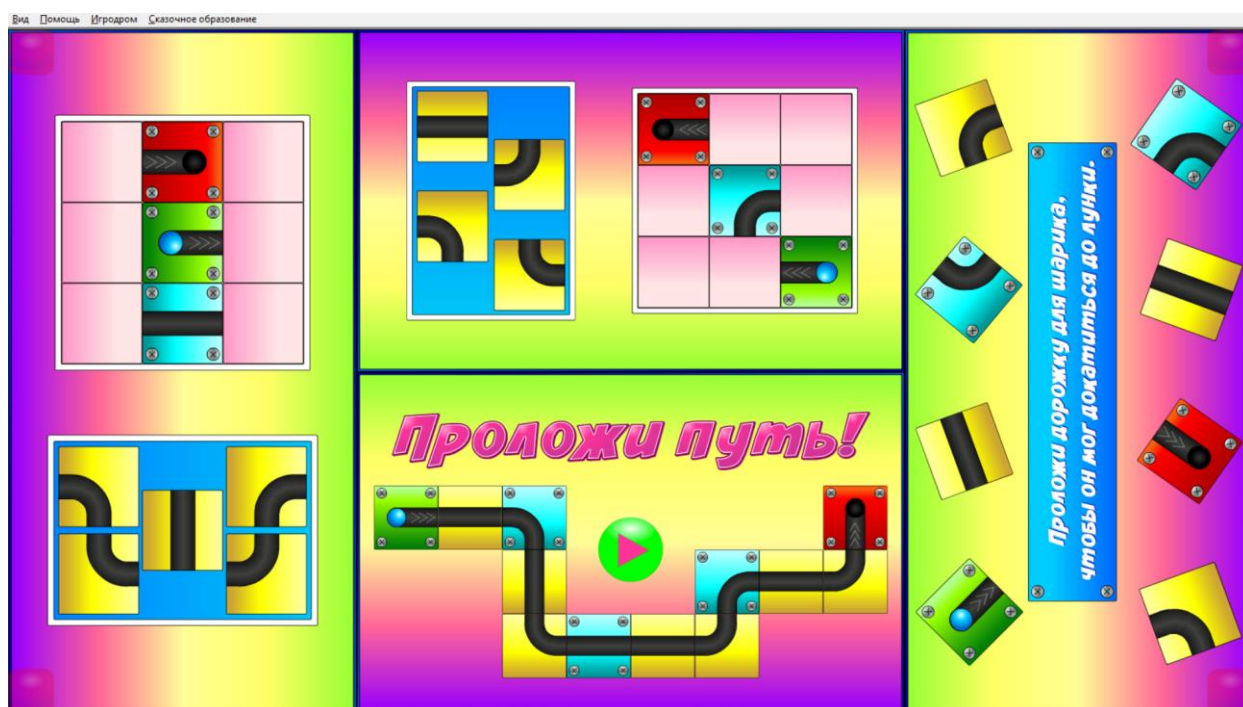
Интерфейс каждого из девяти блоков, каждой игры (и заставки, и самого задания) оснащён четырьмя кнопками, расположенными по углам экрана. Нажатие на любую из этих

кнопку позволяет игроку сразу вернуться в меню блока или в их перечень, что значительно ускоряет просмотр и выбор нужного в данный момент пользователю игрового задания.

В сборнике «Главный конструктор» предусмотрена возможность использования функции «Мультискрин». Для пользования этой функцией следует нажать на кнопку «Вид» (левый верхний угол экрана) и в открывшемся окне выделить устройство, нужное в данный момент пользователю: «Компьютер», «Интерактивный стол/пол» или «Интерактивная доска/стена».

При работе с группой детей (2 – 4 человека) разделить экран на части можно, нажав на одну из блеклых красных кнопок в углах экрана. Экран удобно делить на части как для интерактивной доски или стены, так и для интерактивного стола или пола:





Прервать игру и вернуться в меню можно в любой момент, щёлкнув по одной из красных кнопок в окне управления числом игроков. Выйти из блока игр или заданий можно, нажав на одну из красных кнопок в углах экрана.

Рассмотрим игры сборника подробнее.

## Блок 1. «Учим математику»



Если ребёнок уже научился считать и начал решать лёгкие арифметические примеры, то для его дальнейшего изучения математики весьма пригодится данный блок. В нём собраны задания разного уровня сложности, для решения которых будут нужны не только знания в области арифметики, но и внимание, память, логическое мышление и конечно же, сообразительность. Поэтому блок и назван «Математика для смекалистых».

Название игры	Описание игр
День рождения	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Счёт до 10 с определением числа объектов.
Подсчитай!	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Счёт до 20 с определением числа объектов.
Соедини по точкам	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Прямой и обратный счёт до 50.

<b>Сосчитайка</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Счёт до 10 с определением числа объектов.
<b>Цветочки</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Счёт: нахождение одинакового числа объектов.
<b>Подели поровну!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Счёт, деление объектов на равные части.
<b>Чётные-нечётные</b>	<i>Внимание.</i> Нахождение чётных и нечётных чисел.
<b>Божьи коровки</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение объектов, имеющих одинаковое количество заданных признаков.
<b>Раскраска</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Решение примеров.
<b>Реши пример!</b>	<i>Внимание.</i> Расстановка знаков в заданном примере.
<b>Парочки</b>	<i>Внимание, логика.</i> Решение и нахождение примеров с одинаковыми ответами.
<b>Составь пример!</b>	<i>Внимание, логика.</i> Нахождение и установка чисел в заданный пример.
<b>Столбики</b>	<i>Внимание.</i> Решение примеров и составление ответов из предложенных цифр.
<b>Календарь</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Расстановка согласно заданию чисел.
<b>Подними!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи с выбором верного ответа.
<b>Магический квадрат</b>	<i>Внимание, логика.</i> Арифметическая головоломка.
<b>Бегуны</b>	<i>Внимание, логика.</i> Решение задачи с выбором верного ответа.
<b>Игра в кольца</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи и составление ответа из предложенных цифр.
<b>Взвесь!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи и выбор ответа из чисел.
<b>Сравни!</b>	<i>Внимание.</i> Решение примеров и сравнение их результатов.
<b>Где чей домик?</b>	<i>Внимание.</i> Решение примеров и выбор из предлагаемых ответов.
<b>Сколько градусов?</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи (единицы температуры) и выбор ответа из чисел.
<b>Сколько времени?</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи (единицы времени) и выбор ответа из чисел.
<b>Магазин</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи и набор суммарного ответа из имеющихся чисел.
<b>Уравновесь весы!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи и набор суммарного ответа из имеющихся чисел.

## ***Блок 2. «Учимся сравнивать»***



Выполняя задания данного блока и сравнивая подобные друг другу объекты, ребёнок научится пользоваться линейкой, вычислять периметр, площадь и объём фигур, взвешивать предметы, определять температуру при помощи термометра, потренируется в пользовании часами, при помощи календаря научится определять дни недели.

Название игры	Описание игры
Калейдоскоп	<i>Внимание.</i> Сравнение оттенков различных цветов.
Больше-меньше	<i>Внимание.</i> Сравнение размеров одинаковых объектов.
Формочки	<i>Внимание, наблюдательность.</i> Знакомство с геометрическими фигурами.
Длинномер	<i>Внимание, наблюдательность.</i> Сравнение предметов по их размеру.
Кубики	<i>Внимание, наблюдательность, логика.</i> Вычисление размера предмета.
Линеечка	<i>Внимание, наблюдательность.</i> Вычисление размера предмета при помощи линейки.



<b>Измерь сам!</b>	<i>Внимание, наблюдательность, логика.</i> Вычисление длины отрезков при помощи линейки.
<b>Дорожки</b>	<i>Внимание, наблюдательность, логика.</i> Вычисление длины отрезков при помощи линейки.
<b>Пути-дороги</b>	<i>Внимание, наблюдательность, логика.</i> Выбор пути по его заданному размеру.
<b>Кружочки</b>	<i>Внимание.</i> Сравнение размеров геометрической фигуры – круга, знакомство с диаметром и его вычисление.
<b>Размерчик</b>	<i>Внимание.</i> Сравнение размеров геометрической фигуры – прямоугольника, измерение его длины и ширины.
<b>Периметр</b>	<i>Внимание.</i> Нахождение геометрических фигур с одинаковым периметром.
<b>Квадратики</b>	<i>Внимание.</i> Определение площади геометрической фигуры. Нахождение геометрических фигур с одинаковой площадью.
<b>Площадь</b>	<i>Внимание.</i> Измерение длины и ширины геометрической фигуры, определение её площади.
<b>Сравни!</b>	<i>Внимание, наблюдательность, логика.</i> Сравнение предметов: какой – легче, какой тяжелее. Определение веса предметов.
<b>Взвесь!</b>	<i>Внимание, наблюдательность.</i> Определение веса предметов при помощи рычажных весов.
<b>Безмен</b>	<i>Внимание, наблюдательность.</i> Определение веса предметов при помощи безмена.
<b>Объём</b>	<i>Внимание, наблюдательность, логика.</i> Знакомство с понятием «объём». Вычисление объёма геометрических фигур при помощи кубика.
<b>Измерь и сравни!</b>	<i>Внимание.</i> Измерение сторон геометрической фигуры, вычисление её объёма.
<b>Термометр</b>	<i>Внимание, наблюдательность.</i> Знакомство с понятием «температура». Определение температуры по градуснику.
<b>Сколько градусов?</b>	<i>Внимание.</i> Определение разности температур, указанных на градусниках.
<b>Время</b>	<i>Внимание, наблюдательность.</i> Знакомство с понятием «время». Определение времени по стрелочным часам.
<b>Какая разница?</b>	<i>Внимание, наблюдательность.</i> Определение разницы между показаниями часов.
<b>Календарик</b>	<i>Внимание, наблюдательность, логика.</i> Заполнение календаря пропущенными датами.
<b>Неделька</b>	<i>Внимание, наблюдательность, логика.</i> Определение дня недели по календарю.

### Блок 3. «Учимся наблюдать»

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



В данном блоке представлены игровые упражнения разного уровня сложности для развития у ребёнка внимания и смекалки. Самые простые упражнения научат ребёнка сравнивать полностью или частично видимые объекты, более сложные – сопоставлять детали объектов с разных позиций обзора.

Название игры	Описание игры
Двойняшки	Внимание, зрительное восприятие. Составление пар из одинаковых объектов.
Сравни рисунки!	Внимание. Сравнение картинок, поиск недостающих на одной из картинок деталей.
Раскрась так же!	Внимание, зрительное восприятие. Раскрашивание по образцу.
Парочки	Внимание, зрительное восприятие. Нахождение одинаковых картинок.
Кто с кем дружит?	Внимание, зрительно-пространственное восприятие. Прослеживание перекрещивающихся линий.
Похожи!	Внимание, зрительное восприятие. Нахождение одинаково раскрашенных предметов.

<b>Копия</b>	<i>Зрительное восприятие.</i> Собираение картинки по образцу.
<b>Разыщи цифры!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Расстановка цифр в соответствии с их контурами.
<b>Раскрась одинаково!</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие.</i> Нахождение одинаковых (по форме) геометрических фигур и их раскрашивание.
<b>Формочки</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение одинаковых фигур.
<b>Закрась фигурки!</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие.</i> Нахождение одинаковых (по форме) геометрических фигур и их раскрашивание.
<b>Поставь на место!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение одинаково раскрашенных фигур.
<b>Двойники</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение одинаковых картинок.
<b>Расставь по местам!</b>	<i>Внимание, логика.</i> Расстановка рисунков в таблице.
<b>Тройняшки</b>	<i>Внимание, зрительно-пространственное восприятие.</i> Конструирование одинаковых картинок.
<b>Найди!</b>	<i>Зрительное восприятие, логика.</i> Нахождение кусочков фигуры подходящей формы.
<b>Что чем раскрашено?</b>	<i>Зрительное восприятие, логика.</i> Сортировка по цвету.
<b>Собери карту!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Собираение картинки (без образца).
<b>Что это?</b>	<i>Зрительное восприятие.</i> Соответствие, выбор рисунка по его детали.
<b>Наоборот!</b>	<i>Внимание, зрительно-пространственное восприятие.</i> Построение зеркального изображения.
<b>Что куда?</b>	<i>Внимание, логика.</i> Сортировка, определение критерия для сортировки.
<b>Разноцветье</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Раскрашивание картинки в соответствии с заданным цветом.
<b>Кто это?</b>	<i>Внимание, логика.</i> Выбор картинки в соответствии с образцом.
<b>Трочки</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение одинаковых картинок.
<b>Отыщи!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение заданных изображений; зашумленные изображения.

#### **Блок 4. «Тренируем смекалку»**



В данном блоке представлены игровые упражнения разного уровня сложности для обучения ребёнка умению сопоставлять элементы объектов, сами объекты, порядок и закономерности в их размещении. Самые простые упражнения нацелены на развитие у детей смекалки и умения составлять последовательные цепочки выводов. Более сложные – упражняют в сопоставлении деталей объектов и их характеристик, конструировании объектов и систем из них.

Название игры	Описание игры
Что лишнее?	<i>Внимание.</i> Нахождение отличий.
Гирлянды	<i>Внимание, логика.</i> Установление закономерности в таблице; расстановка картинок в таблице в соответствии с закономерностью.
Формы	<i>Зрительное восприятие.</i> Нахождение одинаковых (по форме) геометрических фигур.
Стопочка	<i>Логика.</i> Раскрашивание фигурок и их частей.
Какой номер?	<i>Внимание, логика.</i> Совмещение букв с их порядковыми номерами в алфавите.
Фрукты-ягодки	<i>Зрительное восприятие, логика, внимание.</i> Составление одинаковых картинок согласно заданию.
Чего не хватает?	<i>Зрительное восприятие, логика.</i> Нахождение кусочков фигуры подходящей формы.
Что от чего?	<i>Зрительно-пространственное восприятие.</i> Нахождение кусочков фигуры подходящей формы.
Переставь!	<i>Внимание, логика.</i> Сортировка предметов согласно заданию.

<b>Кому письмо?</b>	<i>Внимание, логика.</i> Сортировка объектов с помощью решения арифметических примеров.
<b>Подарки</b>	<i>Внимание, логика.</i> Сортировка предметов согласно заданию.
<b>Что спрятано?</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие, внимание.</i> Нахождение скрытых слов.
<b>Квадратики</b>	<i>Логика.</i> Сортировка, определение критерия для сортировки (цвет или форма).
<b>Пирамидка</b>	<i>Внимание, логика.</i> Сортировка, определение критерия для сортировки (цвет).
<b>Какой кубик?</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие, внимание.</i> Определение одинаковых объектов.
<b>Я вижу правильно!</b>	<i>Логика.</i> Сортировка, определение критерия для сортировки (форма).
<b>Прятки</b>	<i>Внимание, логика.</i> Совмещение букв с их номерами и составление из них слов.
<b>Закономерности</b>	<i>Логика.</i> Сортировка, определение критерия для сортировки (цвет, количество, форма).
<b>Числовой коврик</b>	<i>Внимание.</i> Сложение и вычитание. Решение примеров.
<b>Отгадай буквы</b>	<i>Внимание, логика.</i> Нахождение букв по их видимой части.
<b>Составь слова!</b>	<i>Внимание, логика.</i> Решение арифметических примеров для нахождения нужных букв и составление из них слова.
<b>Сосчитай!</b>	<i>Зрительное восприятие, внимание.</i> Нахождение и пересчитывание одинаковых (по форме) геометрических фигур.
<b>Прямоугольники</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие, внимание.</i> Определение количества объектов.
<b>Цветочки</b>	<i>Внимание, логика.</i> Арифметические вычисления для определения цены объектов.
<b>Кубики</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие.</i> Пересчитывание и обозначение количества объектов числом.

### **Блок 5. «Тренируем память»**



В данном блоке представлены игровые упражнения разного уровня сложности, направленные на развитие у ребёнка зрительной и слуховой памяти, зрительно-пространственного восприятия различных объектов.

Название игры	Описание игры
Позвучи!	Зрительная и слуховая память. Узнавание звуков и тех объектов, которые их издавали.
Кто спрятался?	Зрительная память. Определение спрятавшегося животного - игра «мемори».
Кто не спрятался?	Зрительная память. Определение не спрятавшегося животного - игра «мемори».
Что потерялось?	Зрительная память. Нахождение потерявшегося предмета - игра «мемори».
Числа-парочки	Зрительное восприятие. Нахождение парных рисунков чисел.
Что нового?	Зрительная память. Нахождение новых картинок - игра «мемори».
Где что лежало?	Зрительная память. Какой предмет где лежит - игра «мемори».
Найди пару!	Зрительное и слуховое восприятие. Нахождение парных рисунков букв.
Как было?	Зрительная память. Расстановка цифр.

<b>Раскрась так же!</b>	<i>Зрительная память.</i> Раскрашивание рисунков.
<b>Раскрась шарики!</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие.</i> Раскрашивание рисунков.
<b>Дорисуй половинку!</b>	<i>Зрительная память.</i> Раскрашивание второй половинки картинки.
<b>Парочки-считалочки</b>	<i>Зрительное восприятие.</i> Нахождение парных рисунков.
<b>Запомни!</b>	<i>Зрительная память.</i> Расстановка предметов - игра «мемори».
<b>Что за чем?</b>	<i>Зрительная память.</i> Запоминание ряда картинок и восстановление ряда.
<b>Кого тут не было?</b>	<i>Зрительная память.</i> Какого животного здесь не было - игра «мемори».
<b>Запоминайка</b>	<i>Зрительная память.</i> Расстановка фигурок - игра «мемори».
<b>Что чьё?</b>	<i>Зрительная память.</i> Что кому принадлежит - игра «мемори».
<b>Кто остался?</b>	<i>Зрительная память.</i> Кто где стоял - игра «мемори».
<b>Угадай!</b>	<i>Зрительная память.</i> Нахождение заданных изображений - игра «мемори».
<b>Повтори мелодию!</b>	<i>Зрительная и слуховая память.</i> Узнавание звуков и тех объектов, которые их издавали.
<b>Кто на чём?</b>	<i>Зрительная память.</i> Кто на чём ехал - игра «мемори».
<b>Кто это был?</b>	<i>Зрительная память.</i> Слова (названия животных). Чтение и составление слов.
<b>Сколько было?</b>	<i>Зрительная память.</i> Счёт. Пересчитывание и обозначение количества цифрой.
<b>Назови!</b>	<i>Зрительная память.</i> Чтение географических названий и их расстановка.

### ***Блок 6. «Тренируем логику»***



В данном блоке представлены игровые упражнения и задания разного уровня сложности для развития у ребёнка внимания, наблюдательности и логического мышления.

Название игры	Описание игры
Продолжи ряд!	<i>Логика, внимание.</i> Выбор предмета или группы предметов для продолжения ряда.
Сложи картинку!	<i>Логика, внимание.</i> Сложение картинки из нескольких.
Сколько?	<i>Логика, внимание.</i> Определение количества кубиков в объекте.
Соедини пары!	<i>Логика, внимание.</i> Определение объектов, логически связанных друг с другом.
Деление фигур	<i>Логика, внимание.</i> Решение логических задач с делением объекта на части.
Где он?	<i>Логика, внимание.</i> Решение логических задач с размещением объектов в геометрических фигурах.
Подбери картинку!	<i>Логика, внимание.</i> Определение объектов, связанных друг с другом по смыслу.
Лишний	<i>Логика, внимание.</i> Определение в группе лишнего объекта.
Определи порядок!	<i>Логика, внимание.</i> Определение заданных геометрических фигур.



<b>Разложи!</b>	<i>Логика, внимание.</i> Размещение геометрических фигур согласно заданию.
<b>Выбери фигуру</b>	<i>Логика, внимание.</i> Выбор геометрических фигур согласно заданию.
<b>Сколько-сколько?</b>	<i>Логика, внимание.</i> Решение задач.
<b>Что это?</b>	<i>Логика, внимание.</i> Определение геометрической фигуры согласно заданию.
<b>Что изменилось?</b>	<i>Логика, внимание.</i> Задания с изменением характеристик геометрической фигуры (форма, размер, цвет).
<b>Перетяни фигуры</b>	<i>Логика, внимание.</i> Распределение геометрических фигур согласно указанным характеристикам.
<b>Разложи!</b>	<i>Логика, внимание.</i> Размещение в ряду объектов согласно заданию.
<b>Лево-право</b>	<i>Логика, внимание.</i> Определение расположения указанных в задании объектов.
<b>Вагончики</b>	<i>Логика, внимание.</i> Определение расположения указанных в задании объектов.
<b>Разложи по местам</b>	<i>Логика, внимание.</i> Размещение объектов согласно заданию.
<b>Шарики</b>	<i>Логика, внимание.</i> Решение задач.
<b>Кто и что?</b>	<i>Логика, внимание.</i> Определение нужного объекта.
<b>Расставь по местам!</b>	<i>Логика, внимание.</i> Расстановка объектов согласно заданию.
<b>Часики</b>	<i>Логика, внимание.</i> Решение задач с определением времени.
<b>События</b>	<i>Логика, внимание.</i> Решение задач, связанных с датами каких-либо событий.
<b>Определи!</b>	<i>Логика, внимание.</i> Решение различных задач.

**Блок 7. «Учимся побеждать»**



Часто наши отношения с людьми – это соревнования, это желание в чём-то превзойти других. Дух соперничества присущ и детям. Умению побеждать посвящены игры этого блока. А помогут ребёнку выйти победителем из той или иной игровой ситуации внимание, наблюдательность, логическое мышление и интеллект, который можно развивать от игры к игре. Ведь игры блока взаимосвязаны и размещены по принципу «от простого к сложному» - от простейших «крестиков-ноликов», до шашек и шахмат. Причём, наши шахматы и шашки обучающие, с подсказками. А невидимый противник будет выполнять свои хода так, что ребёнок не только легко постигнет шахматные и шашечные азы, но и после нескольких партий начнёт выходить из этих игровых сражений победителем.

Название игры	Описание игры
Крестики-нолики	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Создание линии из трёх фигур и препятствование сделать такую линию противнику.
Змейка	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Соединение линиями противоположных сторон поля и препятствование сделать это противнику.
Пятёрочка	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Создание на игровом поле линии из пяти фигур и препятствование сделать такую линию противнику.
Магические шары	<i>Внимание, наблюдательность.</i> Удаление с игрового поля групп шариков одинакового цвета.
Шарики	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Удаление с игрового поля максимального количества шариков.

<b>Гекс</b>	<i>Зрительное восприятие, логика.</i> Построение цепочки, соединяющей противоположные стороны поля, и препятствование сделать такую цепочку противнику.
<b>Гомоку</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Построение на игровом поле ряда из пяти фишек и препятствование сделать такой ряд противнику.
<b>Точки</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Сбор кружков одного цвета с переходом на следующий уровень.
<b>Реверси</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Установка на поле максимального количества своих фишек и препятствование сделать это противнику.
<b>Четыре в ряд</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Установка на поле четырёх своих фишек в ряд раньше противника.
<b>Территория</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Занятие максимально большей площади игрового поля и препятствование сделать это противнику.
<b>Стена</b>	<i>Внимание, наблюдательность, зрительное восприятие.</i> Удаление группы фигурок одного цвета для возможности прохода по игровому полю.
<b>Атака</b>	<i>Внимание, наблюдательность, зрительное восприятие.</i> Удаление групп одноцветных фишек с максимальным набором призовых бонусов.
<b>Тетрис</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Укладывание падающих фигурок так, чтобы на поле не оставалось пустых ячеек.
<b>Нашествие</b>	<i>Зрительное восприятие, наблюдательность, внимание.</i> Поиск и удаление с поля групп одинаковых фигурок в количестве не менее трёх.
<b>Знаки</b>	<i>Зрительное восприятие, внимание.</i> Поиск на игровом поле прямоугольников, у которых углы одного цвета.
<b>Обмены</b>	<i>Зрительное восприятие, внимание.</i> За определённое время, переставляя на поле шарики, набрать максимальное количество выигранных баллов.
<b>Башня</b>	<i>Внимание, зрительно-пространственное восприятие, логика.</i> Точный расчёт движения кубиков и строительство из них башни.
<b>Минутка</b>	<i>Внимание, зрительно-пространственное восприятие.</i> Поиск группы объектов одинакового цвета и удаление их с поля.
<b>Стрелок</b>	<i>Внимание, зрительно-пространственное восприятие, наблюдательность, логика.</i> Выбор наиболее оптимального решения при быстром изменении игровых ситуаций.
<b>Спаси свой мир!</b>	<i>Внимание, зрительно-пространственное восприятие.</i> Битва с шариками, число которых постоянно возрастает.
<b>Перемены</b>	<i>Внимание, зрительно-пространственное восприятие.</i> Быстрое перемещение шариков на поле согласно заданию.
<b>Морской бой</b>	<i>Внимание, зрительно-пространственное восприятие, логика.</i> Сражение с эскадрой противника.

<b>Рубежи</b>	<i>Внимание, наблюдательность, логика. Управление самолётом атакованного вражескими ракетами типа «воздух – воздух».</i>
<b>Шахматы и шашки</b>	<i>Внимание, наблюдательность, логика. Обучающие игры с противником - компьютером, в процессе которых ребёнок легко постигнет шахматные и шашечные игровые азы.</i>

**Блок 8. «Учимся размышлять»**



Разнообразная тематика 25 игровых заданий, конечно, увлечёт ребёнка. А сам процесс игры поможет развить у него ассоциативное мышление, сообразительность, внимание и память, фантазию, расширят его кругозор и эрудированность.

<b>Название игры</b>	<b>Описание игры</b>
<b>Новая фигура</b>	<i>Внимание, наблюдательность, память.</i> Запоминание и определение новых фигур, появляющихся на экране.
<b>Что не так?</b>	<i>Внимание, наблюдательность, логика.</i> Определение рисунков, в которых допущены ошибки.
<b>Сортировка</b>	<i>Внимание, наблюдательность.</i> Сортировка объектов по характерным для них признакам.
<b>Что это?</b>	<i>Внимание, наблюдательность, память, логика.</i> Знакомство с геометрическими фигурами, запоминание их названий и сортировка.
<b>Заплатки</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие, внимание, наблюдательность.</i> Нахождение в заданном множестве необходимого объекта.
<b>Цвета</b>	<i>Зрительное восприятие, логика, внимание.</i> Нахождение верного сочетания (смешивания) цветов для получения заданного цвета.
<b>Оттенки</b>	<i>Зрительное восприятие, внимание.</i> Нахождение оттеночной последовательности в изменении одного цвета на другой.
<b>Мостик</b>	<i>Внимание, логика.</i> Установление закономерности в расположении объектов, выбор объекта в соответствии с заданной закономерностью.
<b>Собери робота!</b>	<i>Внимание, наблюдательность.</i> Формирование навыков конструирования по заданному образцу.
<b>Зеркала</b>	<i>Зрительное восприятие, наблюдательность, логика, внимание.</i> Нахождение зеркального отражения заданного объекта.
<b>Мозаика</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие, логика, внимание.</i> Составление картинки из её фрагментов.
<b>Собери сам!</b>	<i>Внимание, наблюдательность, логика.</i> Сбор объектов из их фрагментов.
<b>Что получится?</b>	<i>Внимание, наблюдательность, логика.</i> Сбор пазла.
<b>Собери карту!</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие, внимание, наблюдательность.</i> Знакомство с созвездиями и картой звёздного неба.
<b>От точки к точке</b>	<i>Внимание.</i> Зрительное восприятие и последовательное нахождение чисел в числовом ряду.

<b>Танграм</b>	<i>Внимание, наблюдательность.</i> Формирование навыков конструирования по заданному образцу.
<b>Линии</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие, внимание, наблюдательность.</i> Построение контура объекта по заданному образцу.
<b>Конструктор</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие, внимание, наблюдательность.</i> Развитие умения и навыков конструирования.
<b>Электрик</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие, логика, внимание.</i> Сбор электрической цепи из её фрагментов.
<b>Проложи путь!</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие, логика, внимание.</i> Сбор дороги из её участков для передвижения заданного объекта.
<b>Контактыки</b>	<i>Внимание, логика, наблюдательность.</i> Построение картинки из заданных фрагментов.
<b>Кубики</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие, внимание, логика, наблюдательность.</i> Нахождение объекта (кубика) по его развёрнутому изображению.
<b>Тестики</b>	<i>Внимание, логика.</i> Установление закономерности в расположении объектов, выбор объекта в соответствии с заданной закономерностью.
<b>Непоседы</b>	<i>Внимание, логика, наблюдательность.</i> Установление закономерности в сочетании объектов, выбор объекта в соответствии с заданной закономерностью.
<b>Круговерть</b>	<i>Зрительно-пространственное восприятие, внимание, логика, наблюдательность.</i> Установление закономерности в сочетании и движении объектов, выбор объекта в соответствии с заданной закономерностью.

**Блок 9. «Учимся планировать»**



В современном мире роль координатора очень важна. Именно координатор планирует и налаживает работу связанных между собой различных смежных структур и производств.

Игры этого блока помогут ребёнку понять, как важно уметь правильно спланировать и скоординировать то или иное своё действие, даже вроде бы вполне обычный поход в магазин или поездку по городу. Каждая из девяти игр блока имеет множество вариантов размещения объектов на поле. По сложности игры разделены на три группы:



Прежде чем начать игру, нужно прослушать или прочитать задание:





<b>Название игры</b>	<b>Уровень сложности игры</b>	<b>Описание игры</b>
<b>Подзарядка</b>	Лёгкий	Чтобы робот смог подзарядиться, следует проложить для него маршрут движения к зарядной станции.
<b>Спираль</b>	Лёгкий	Следует проложить маршрут движения летающей тарелки к месту перехода в другую галактику
<b>Лабиринт</b>	Лёгкий	Следует проложить маршрут движения привидения к выходу из подвала замка.
<b>Дорога в школу</b>	Средний	Следует проложить маршрут движения школьника от дома до школы.
<b>Поход в магазин</b>	Средний	Чтобы совершить покупку, следует проложить маршрут движения от дома до магазина и обратно.
<b>Экскурсия</b>	Средний	Следует проложить маршрут движения туристов так, чтобы они смогли посетить все музеи города и вернуться обратно в гостиницу.
<b>Пожарная машина</b>	Сложный	Следует проложить маршрут движения пожарной машины так, чтобы пожарные, выехав из пожарной части, погасили пожар и затем вернулись обратно в часть.
<b>Полицейская операция</b>	Сложный	Следует проложить маршрут движения патрульной машины так, чтобы полицейские, выехав из полицейского участка, задержали преступника и отвезли его в тюрьму.
<b>Скорая помощь</b>	Сложный	Следует проложить маршрут движения машины скорой помощи так, чтобы врачи, выехав из больницы и оказав первую помощь больному, доставили его в больницу.