

Описание серии игр компании «Media»

Программа «Пойди туда, не знаю куда, принеси, то, не знаю что»

Ребенок готовится пойти в школу. Чтобы хорошо учиться, ребенок должен быть внимательным, терпеливым, наблюдательным, уметь рассуждать, обобщать, обладать хорошей памятью и пространственным воображением. В программе **«Пойди туда, не знаю куда, принеси, то, не знаю что»**, ваш малыш получит хорошую тренировку всех этих навыков, выполняя довольно сложные задания. Но для малыша это будут десять увлекательных игр в волшебном лесу.

Описание игр

Выбирать игры можно в любой последовательности, играя, самостоятельно ребенок, имеет возможность сам выбрать, в какую игру играть. За каждую выигранную игру персонаж получает какую-нибудь деталь неизвестного назначения. Из них-то и нужно будет в конце собрать "то, не знаю что".

Блошинный цирк

Игра развивает **зрительную память**. Нужно запомнить, как выглядит букашка, и найти ее среди пяти похожих.

Задание. Помогите коту вернуть букашку в блошинный цирк. Все букашки разные, для каждой своя банка. Подведите к убегающей букашке курсор-лупу и хорошенько разглядите и запомните ее. Потом подведите курсор к шкафчику на дереве. Выберите на полке банку с этой букашкой. Если ошибетесь, букашка погибнет. Можно ошибаться пять раз, потом придется начинать сначала.

Медовый конвейер

Игра одновременно тренирует **глазомер**, дает **навык быстрого устного счета** и наглядно поясняет арифметическое действие "сложение".

Задание. Помогите коту разлить мед в бочки. На нижнем конвейере стоят бочки с делениями. Их нужно заполнять медом из ведер. Каждое ведро имеет емкость, соответствующую одному, двум или трем делениям на бочке. Щелкните по бочке, в которую нужно вылить очередное ведро, и кран повернется к ней. Начинайте заполнять правую бочку, если очередное ведро имеет большую емкость, чем требуется, слейте его в другую, свободную бочку. Переливать через край нельзя. Всего можно сделать 5 ошибок.

Съедобное-несъедобное

Компьютерный аналог известной детской игры в мяч. Развивает **реакцию** и **умение классифицировать предметы**.

Задание. Бельчата кидают в коту различные предметы. Нужно ловить съедобные (для человека) предметы и пропускать несъедобные. Управление стрелками на клавиатуре вправо, влево, вниз (пропускаем летящие с обеих сторон предметы). Можно управлять котом при помощи мыши, устанавливая курсор справа, слева или снизу от кота, но такое управление требует большей ловкости от играющего. Пойманная золотая рыбка увеличивает количество жизней. Изначально имеется пять жизней.

Коварная лестница

Усложненный вариант предыдущей игры. Развивает **реакцию** и **умение обобщать и классифицировать предметы**.

Задание. Чтобы убежать от змеи, освободите лестницу от стоящих на ней предметов. Для этого нужно сообразить, к какому классу (одежда, мебель, посуда и т.д.) относится предмет, и нажать соответствующую кнопку внизу экрана. Если змея догнала вас, придется все начинать сначала.

Запомни и собери

Эта простая игра очень полезна для ребят дошкольного и младшего школьного возраста, так как она развивает **слуховую память, внимание** и **умение концентрироваться**.

Задание. Хомяк называет ряд предметов, а кот должен их ему принести. Постарайтесь запомнить, что просил хомяк, а лучше мысленно или вслух повторите сказанное, после чего выберите на полках заданные предметы, щелкнув по ним мышью. Предметы можно выбирать в любой последовательности. Всего можно сделать 5 ошибок

Горячо-холодно

Игра на **внимание**. Нужно отыскать спрятанный предмет, сужая область поиска. Одновременно тренируемся определять **правую и левую сторону**.

Задание. На большом дереве сидят рядами воробьи. За одним из них спрятано то, что нужно отыскать. Воробьи называют область, где нужно искать. Например, "слева от ствола". Щелкните по какому-нибудь воробью из этой области (с точки зрения играющего), и он улетит. Если за ним ничего нет, дается следующая подсказка, которая уточняет область поиска, сужая ее. Если ребенок не слушает подсказки и часто ошибается, воробьи сердятся, и игра начинается сначала. Наберитесь терпения - воробьи прячут поочередно 12 предметов.

Лесная чаща

Игра развивает **зрительную память** и **пространственное воображение**.

Задание. Кот попал в лесную чащу-лабиринт. В чаще темно, и виден только маленький участок лабиринта. Нужно найти выход из лабиринта. Играем, пока не выберемся. Нужно пройти три лабиринта.

Расставь мебель

Головоломка, развивающая **пространственное воображение, логическое мышление и умение просчитывать результаты своих действий.**

Задание. Помогите коту расставить мебель в доме у сороки. На полу белым контуром отмечены места, куда нужно поставить соответствующие предметы мебели. Кот может только толкать вещи, но не может тянуть. Будьте внимательны! Сначала продумайте план действий, чтобы при перестановке одни вещи не загромождали проход другим. Нужно расставить мебель в трех комнатах. Если вы попали в безвыходную ситуацию, нажмите на дверцу в комнате и попробуйте снова расставить мебель в той же комнате. Ошибаться можно 5 раз.

Ковры

Игра-головоломка на развитие **пространственного воображения.**

Задание. Заяц попросил кота починить ковры. На экране изображен ковер, разрезанный на квадраты. Все квадраты повернуты случайным образом вокруг своей оси. Нужно восстановить первоначальный рисунок. Повернуть квадрат можно, щелкнув по нему мышкой. Всего нужно починить пять ковров.

То, не знаю что

В последней игре нужно проявить способности к конструкторскому мышлению и из полученных деталей (кружка, стрелок, цифр, кукушки и т.д.) собрать "то, не знаю что". Вы, взрослые, конечно, уже догадались, что это такое. Но для современного малыша отгадка не так очевидна, поскольку наше "не знаю что" уже практически не встречается в обиходе, и его можно встретить только в книжках и мультфильмах.

Подсказка. Сначала повесьте на гвоздик корпус, а дальше действуйте, кто как может – либо рассуждая логически, либо методом проб и ошибок.

На этом месте по сценарию миссия Кота и заканчивалась, **НО....**

Секретный бонус от разработчиков

...сама собой возникла последняя игра (не отмеченная на карте). Она тренирует очень полезный навык, который хоть и не связан с развитием памяти и логического мышления, но наверняка пригодится вашему малышу. Эта игра - подарок от нашего художника и программиста, которые придумали ее, когда пытались обучить этому навыку собственных детей.

Подсказка. Установите курсор на большую стрелку, нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская кнопки, тащите стрелку в нужное место. Отпустите кнопку, когда добьетесь правильного результата.

Программа «Баба Яга учится читать»

Задача программы способствовать *легкому и естественному приобщению ребенка к чтению.*

Букварик

Вместе с Бабой-Ягой повторяем буквы.

Задание. Щелкните мышью по любой букве внизу экрана. Баба-Яга покажет эту букву, предмет, который начинается с этой буквы, и расскажет стишок.

Слогарик

Учимся составлять из букв слоги.

Задание. Прослушайте задание Ворона и сложите нужный слог на грифельной доске из букв, расположенных слева. Выберите букву и тащите ее мышью на квадратик на доске.

Подсказка. Если щелкнуть по Ворону, он повторит задание.

Описание игр

(расположены по степени сложности)

Игры основаны на методике опережающего обучения, поэтому играть можно в любой последовательности. Не требуется закончить одну игру, чтобы перейти к следующей.

Муравей

Игра на **сопоставление звуков и букв**. Нужно определить на какую букву начинается название предмета на картинке.

Задание. Помогите муравью выбраться из лабиринта. На каждой развилке две буквы и картинка, нужно повернуть в проход с той буквой, на которую начинается название предмета на картинке. Если ошибетесь, гаснет свечка (всего пять свечей). Если погасла последняя свеча, муравей остается в темноте и нужно начинать все сначала.

Подсказка. Если навести курсор на предмет, мышка-помощница произносит его название.

Ворон-трубач

На начальном этапе обучения грамоте малыши часто пишут буквы в обратную сторону. Игра **тренирует навык правильного написания букв**.

Задание. Помогите Ворону сыграть на трубе. Из трубы вылетают буквы, написанные правильно и в обратную сторону. Нужно перевернуть все неправильные буквы, щелкнув по ним мышкой. Щелчок по правильной букве считается ошибкой. Всего можно сделать 7 ошибок.

Лягушки-хохотушки

Игра способствует **общему развитию ребенка**. Приучает **внимательно слушать фразу и понимать ее смысл**.

Задание. Помогите Мишутке перейти через болото. Путь подскажут лягушки, если правильно ответить на их вопросы. Не дайте сбить себя с толку обманными рифмами. Щелкните мышью по кочке с правильным ответом. Всего можно сделать 5 ошибок.

Подсказка. Если навести курсор на предмет, лягушки произносят его название.

Кот в избушке

Игра-головоломка, **развивает сообразительность и память.** Чтобы собрать букву из фрагментов, нужно четко представлять ее начертание.

Задание. В окне избушки – буква, разрезанная на 4 части, причем каждая часть повернута. Нужно так развернуть четвертушки, чтобы в окошке получилась буква. Для этого пощелкайте по углам окна. Всего нужно восстановить 8 букв.

Подсказка. Буква, которую нужно собрать, произносится мышкой-помощницей.

Белка

Игра **развивает навык чтения слов и сообразительность.**

Задание. Помогите Белке открыть дверцу. Для этого нужно уметь читать слова. Прочтите слово и сравните его с названием предмета на картинке. Нужно исправить одну букву в слове, чтобы оно соответствовало картинке. Перетащите правильную букву из списка внизу на место неправильной. При неправильном ответе один бельчонок спрыгивает с ветки. После четырех ошибок белка бежит искать бельчат и игру придется начать сначала.

Подсказка. Если навести курсор на предмет, мышка-помощница произносит его название.

Липа

Игра **тренирует память и внимание.**

Задание. На Липе сидят жуки и грызут ее. Щелкайте по жукам мышью и запоминайте, какие буквы (или слоги) спрятаны у них под крыльями. Если щелкнуть последовательно по двум жукам с одинаковыми буквами (слогами), то они упадут с дерева.

Жуки прилетают два раза.

Мышиная переправа

Разбиение слов на слоги является трудной задачей для малыша. Игра помогает ребенку понять, как из слогов образуется слово, и дает многочисленные примеры для тренировки.

Задание. Переведите мышек на другой берег речки. Чтобы навести переправу, нужно из слогов составить название предмета, изображенного на картинке. Слоги показывают рыбки, их нужно выловить в правильной последовательности.

Всего нужно перевести шесть мышек.

Подсказка. Если навести курсор на предмет, мышка-помощница произносит его название.

Заяц-поэт

Игра учит **составлять предложение из отдельных слов**. Играть в нее могут и те дети, которые еще не умеют читать. Каждое слово произносится, если на него навести курсор.

Задание. Чтобы у зайца получились стихи, расставьте слова на тучках в правильном порядке. В результате должно получиться предложение, которое произнес заяц.

Подсказка. Если навести курсор на слово, заяц прочтет его.

Гуси-сторожа

Правильно составить слово из заданного набора букв – непростая задача! Помогите малышу на начальном этапе, но не играйте за него.

Задание. Постройте гусей в таком порядке, чтобы получилось название предмета, изображенного на картинке. Тащите их мышью на нужное место.

Подсказка. Если навести курсор на предмет, мышка-помощница произносит его название.

Грибная охота

В этой игре нужно **получить из одного слова другое, убрав лишние буквы**. Такое задание по силам только ребенку, который научился читать. В этой самой трудной игре допустима тактичная помощь родителей. Обсудите с ребенком, какие буквы должны войти в новое слово, а лишние буквы пусть он уберет самостоятельно.

Задание. Помогите ежику собрать корзину грибов. Грибы растут в ряд. На каждом написана буква, все буквы составляют слово. Если убрать некоторые буквы, то получится новое слово, о котором говорит Баба-Яга. Если гриб выбран правильно, то он помещается в корзинку к ежу. Если неправильно, гриб становится мухомором и помещается в корзинку Бабы-Яги. Если Баба-Яга наберет 7 мухоморов, игра прекращается и нужно играть снова.

Подсказка. Если навести курсор на ежика, появится слово, которое нужно получить. Если щелкнуть по Бабе Яге, она повторит задание.