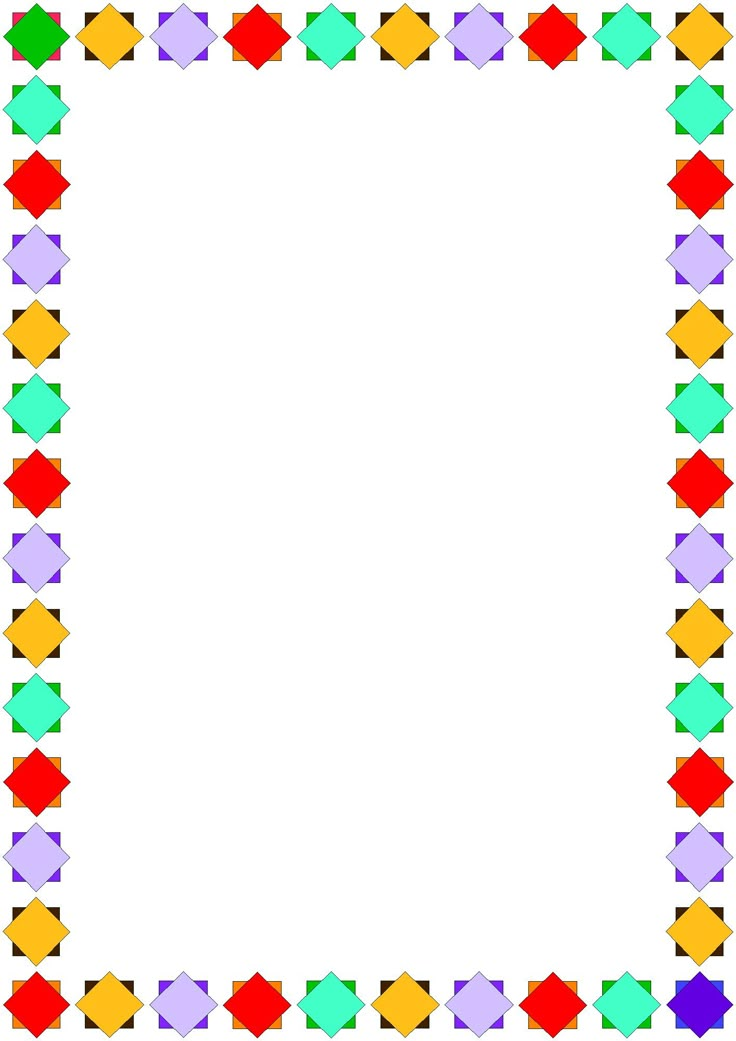
****

**Сортировка разноцветных крышек**

Игра-головоломка. В нескольких колбах размещаются крышки разного цвета. Задача игрока — отсортировать их таким образом, чтобы во всех колбах у всех крышек цвет был одинаковым. Можно использовать промежуточные пустые колбы. Доступно несколько уровней, возможность изменять правила игры: на время, добавлять цвета крышек, добавлять колбы.

****

**Уровень сложности:**

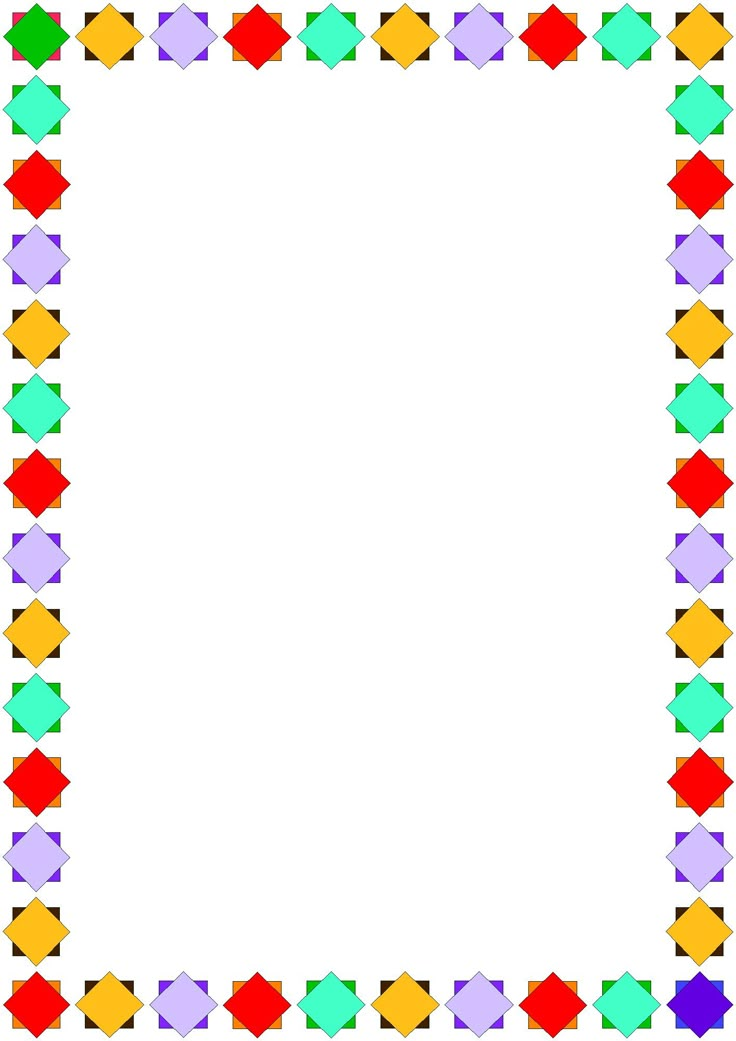
сложный



средний



легкий

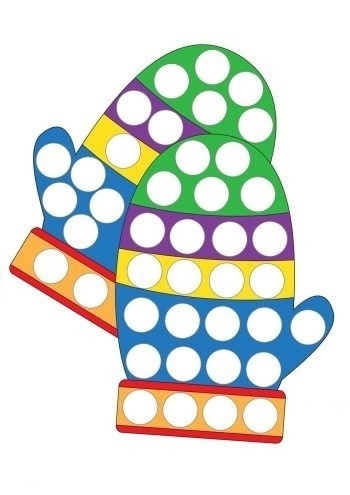
****

**Игра «Раскрась картинку»**

Цель:уметь соотносить цвета, формировать точность движений пальцев рук.

Оборудование:набор предметных цветных картинок с не раскрашенными кругами; цветные крышки.

Ребенку предлагается подобрать крышки соответствующего цвета и поставить их на картинку, т.е «раскрасить» картинку.

****

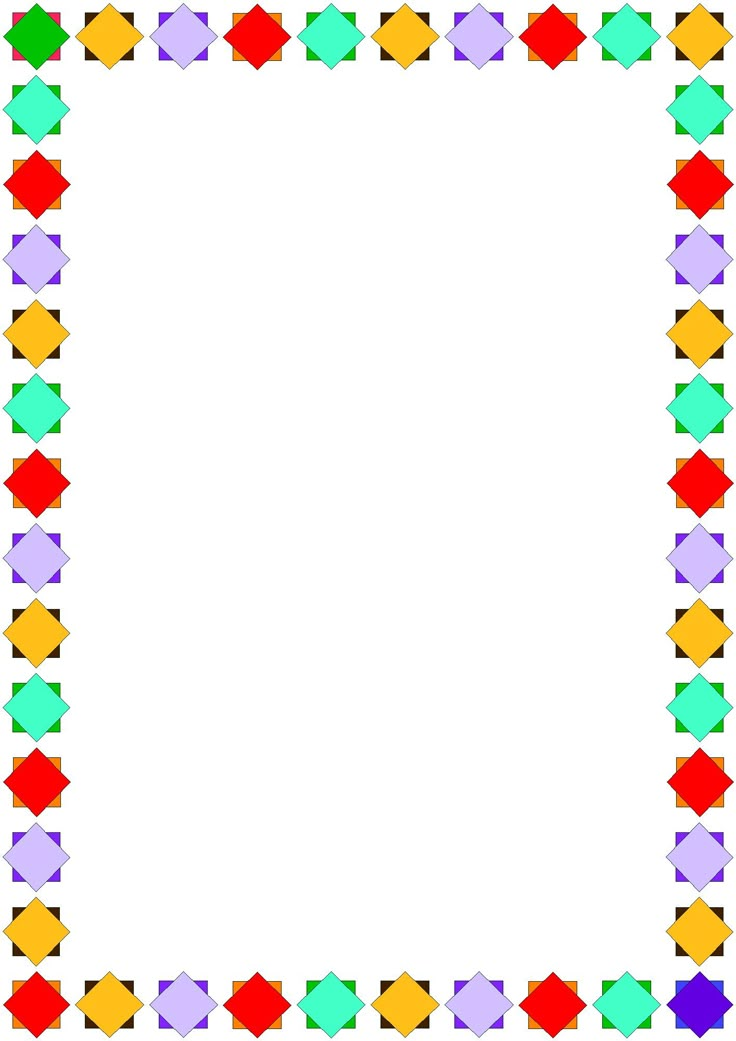
****

**Уровень сложности:**



средний

легкий

****

**«Графический диктант»**

 Задачи: учить ориентироваться на плоскости, развивать мелкую моторику рук. Оборудование: плоскость (лист бумаги, шершавая поверхность или специально изготовленное поле), разлинованная на квадраты, пластиковые крышки.

«Положите красную крышку в центр листа. Синюю - в левый верхний угол, зеленую - в правый верхний угол, синюю - в правый нижний; зеленую - в левый нижний».

Проверку задания можно выполнить через предъявление эталона к заданию и через устный контроль педагога. Педагог предлагает эталон разложенных крышек на плоскости, ребенку необходимо повторить рисунок.

**Уровень сложности:**

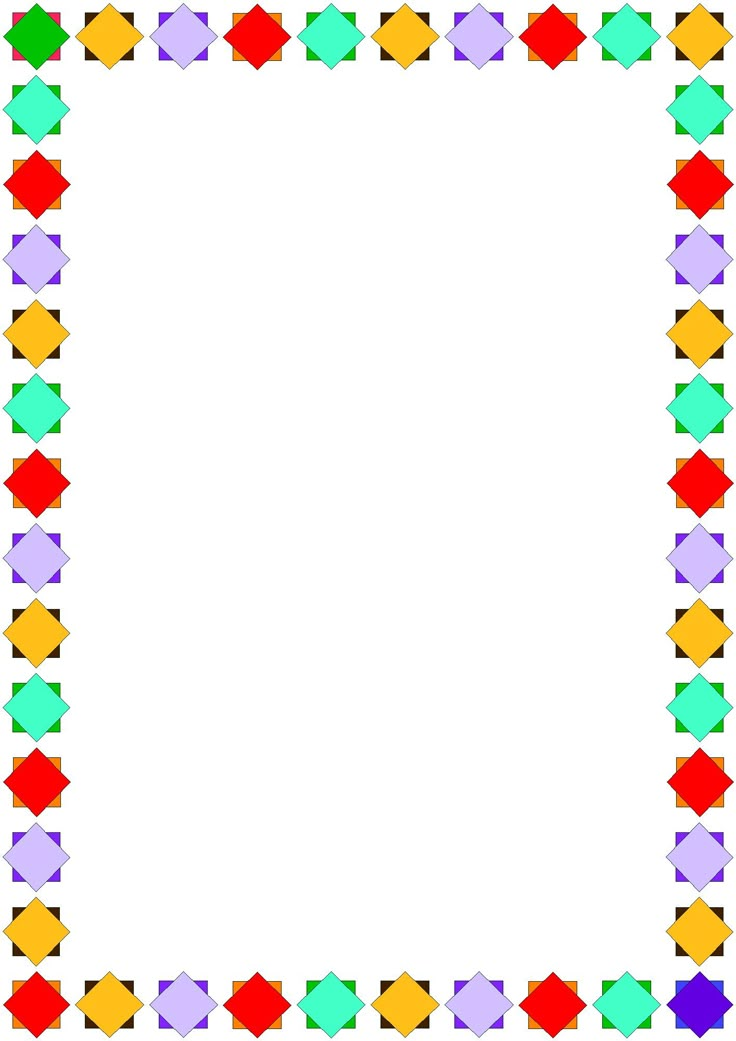
сложный



средний

легкий



****

**Игра Головоломка**

Цель - вывести целевой элемент за пределы поля, очистив путь к выходу от других элементов. Основные отличия головоломок заключаются в следующем. В Часе пик мы имеет дело с крышками, которые могут передвигаться не только вперед-назад, но и вправо-влево.

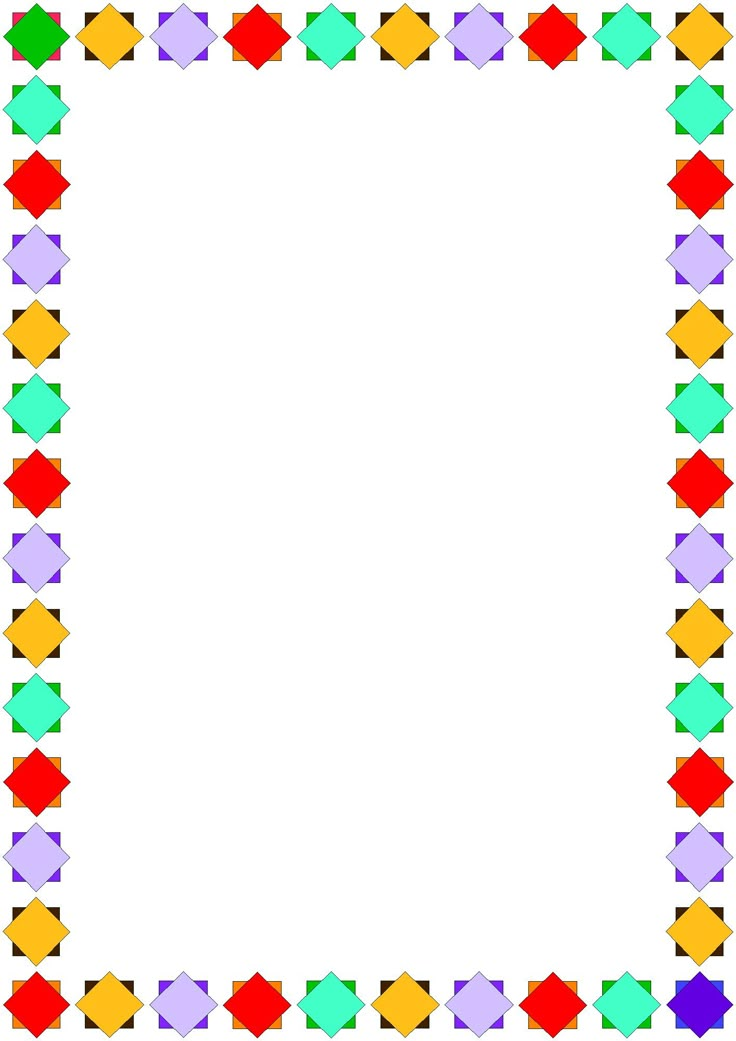
**Уровень сложности:**



средний

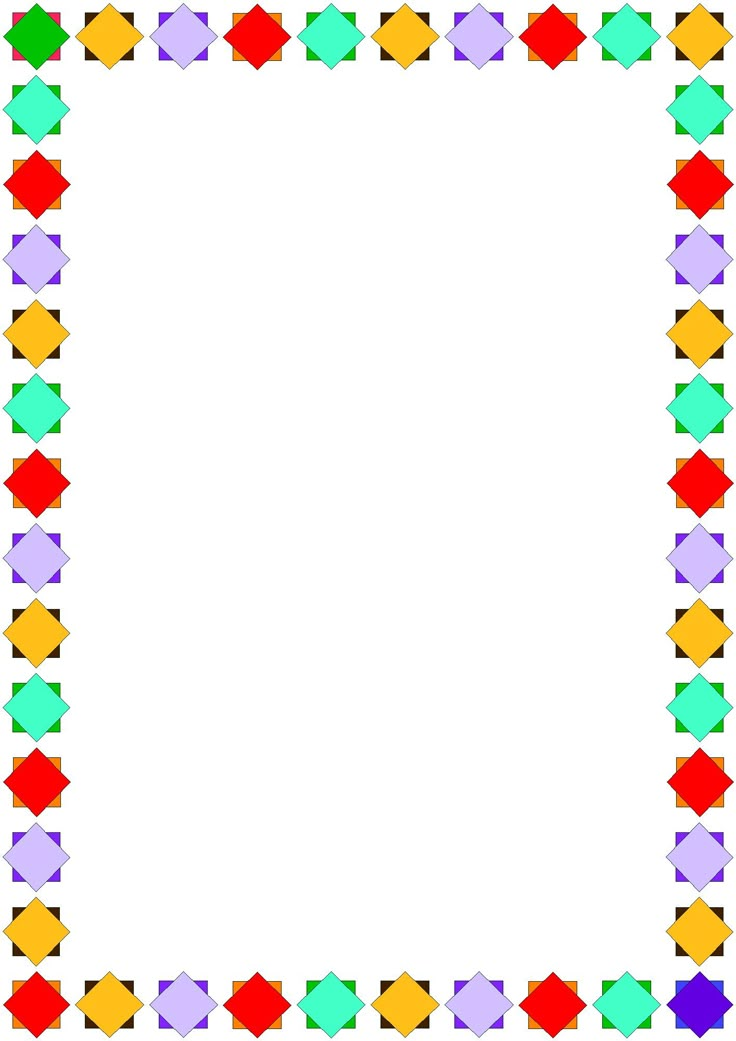
легкий



****

***Подвижные игр***

***с цветными крышками***

****

**Игра «Судоку»**

**Задачи**:

1. Развивать зрительное внимание, память, логическое мышление, зрительное восприятие, умение **использовать метод исключения.**
2. Закреплять навыки количественного и порядкового счета. Развивать аналитические способности детей: умение сравнивать, группировать и различать предметы по общим признакам.
3. Развивать умение структурировать шаги алгоритма и решать судоку. Развивать пространственные представления.

**Правила игры:**

 Судоку - это головоломка. Игровое поле детского Судоку представляет собой квадрат размером 4х4 клетки, разделённый на 4 меньших квадрата 2х2 клетки. Используя первоначальные цветные круги - подсказки, необходимо заполнить оставшиеся свободные клетки цветными крышечками так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце и в каждом квадрате каждый цвет встречался бы только один раз.

Чем больше клеточек изначально заполнено, тем легче игра. Чем меньше клеток изначально заполнено, тем труднее игра.

Правила Судоку относительно несложные - но игра необычайно разнообразна, с миллионами возможных комбинаций и широким диапазоном уровней сложности.

**Уровень сложности:**

сложный



средний

