

Приложение 1. Таблица с описанием игр

«Собери букет»	
	На экране пример, картинка цветов, корзина. Ребенку нужно прочитывать пример. Затем перетащить нужное количество цветов в корзину. Для перетаскивания необходимо удерживать руку на цветке до полного его исчезновения, а затем поднести его к корзине.
«Рыбалка»	
	На экране пронумерованные по порядку рыбки проплывают друг за другом. Ребенку нужно послушать задачу, считая по порядку, поймать нужную по счету рыбу. Игроку нужно двигаться влево-вправо и поднять руки, когда поплавок будет над нужной рыбкой.
«Весы»	
	На экране весы, на левой чаше которых баночка с цифрой. Ребенку нужно поставить на правую чашу баночки с цифрами так, чтобы их общее значение было равным с баночкой на левой чаше. Для перетаскивания необходимо удерживать руку на баночке до полного его исчезновения, а затем поднести её к чаше.

«Собери узор»



На экране краски и контурное изображение предмета с примерами. Ребенку необходимо решить пример, чтобы узнать каким цветом надо раскрасить элемент изображения. Переместить краску на элемент. В эту игру могут играть два человека одновременно.

«Сказки»



На экране книга с полем для иллюстрации из сказки, которое разделено на 6 частей, в каждой цифра. Вокруг книги расположены пазлы с примерами. Ребенку нужно перетащить пазлы с примерами, результат которых равен указанному числу. По мере того как складываются пазлы, появляется иллюстрация сказки, которую ребенок должен отгадать.

«Магазин игрушек»



На экране игрушки с ценниками расставлены по полочкам, посередине стоит пустая корзина, вверху количество данных монет на покупку игрушек. Ребенок должен выбрать и «перетащить» столько игрушек в корзину, чтобы сумма на ценнике равнялась сумме данных монет.

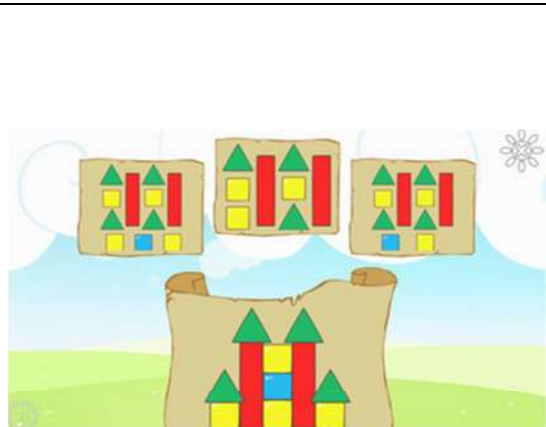
«Волшебники»



На экране предметы разной формы. Ребенку нужно собрать предметы заданной формы.

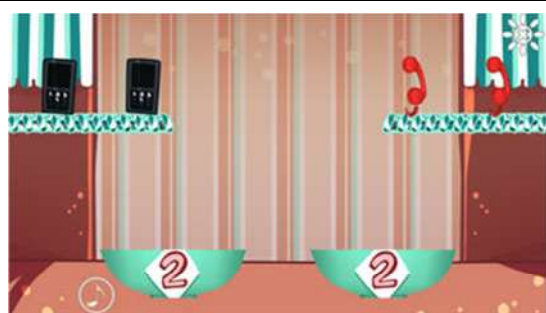
Игроку нужно двигаться влево-вправо и поднять руки, когда волшебник будет под нужным предметом.

«Строители»



На экране появляется образец замка, построенного из геометрических фигур и варианты строительных наборов. Ребенку нужно проанализировать образец (сосчитать количество каждой из фигур) и выбрать соответствующий набор. Затем из предложенных фрагментов составить замок. В эту игру могут играть два человека одновременно.

«Фасовщики»



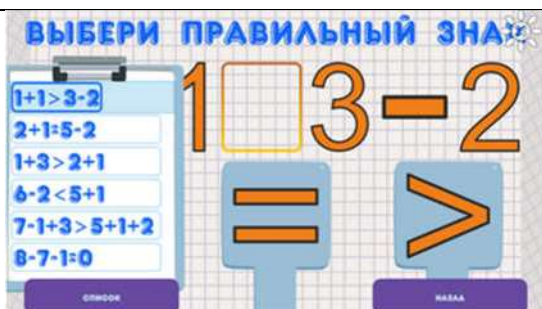
На экране две чаши с цифрами, над каждой чашей конвейер с предметами. Ребенку надо переместить нужное количество предметов с конвейера в чашу с лева и справа. Сравнить по количеству и поставить нужный знак.

«Подточи карандаши»



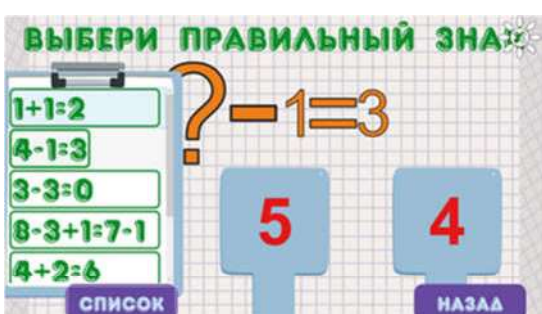
На экране два стакана: слева с определенным количеством карандашей, справа – пустой, коробка с карандашами, точилка и линейка с числовой прямой. Ребенку нужно внимательно послушать задание, выполнить счетную операцию, указав ответ цифрой на линейке справа.

«Уравнения»



На экране математическое выражение, снизу расположены знаки: $<$, $>$, $=$. Ребенок должен «щелкнуть» по знаку, чтобы выражение было верным.

«Примеры»



На экране пример, в котором один из знаков (цифр) заменен знаком вопроса. Снизу расположены знаки: $+$, $-$; (цифры). Ребенок должен «щелкнуть» по знаку (цифре), чтобы выражение стало верным.