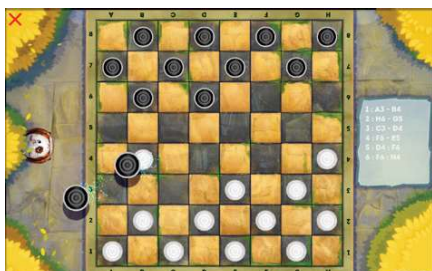


Таблица игр острова «Амазоника»



«Шашки»

Игра возможна в паре или в индивидуальном формате с компьютером. Цель игры — взять все шашки соперника или лишить их возможности хода. Перемещение фигур осуществляется путём выбора ногой необходимой фигуры и передвижения на интересующую клетку.



«Шахматы»

Классические шахматы. Ребёнок может играть против другого игрока и с компьютером. Перемещение фигур осуществляется путём выбора ногой необходимой фигуры и передвижения на интересующую клетку. Игра развивает стратегическое мышление, тактику.



«Пятнашки»

Классическая головоломка. Цель игры — перемещать фрагменты, добиться целостности изображения. Для малышей игровое поле 2 на 2 с картинкой. Для детей старшего возраста - игра с цифрами, где необходимо восстановить порядок цифр от 1 до 15. Игра развивает логическое мышление.



«Лото»

Цель игрока - быстрее других закрыть в своём билете все предметы или цифры, которые появляются в центре экрана. Игра развивает в ребёнке зрительное внимание и скорость реакции.



«Судоку»

Классическая японская головоломка. Цель игры - заполнить квадрат так, чтобы по горизонтали и вертикали предметы или символы не повторялись. Игра развивает память и аналитическое мышление.

Таблица игр острова «Амазоники»



«Мемори»

В игре представлены наборы из пар одинаковых карточек, которые перед началом игры показаны внутренней стороной, затем поворачиваются «рубашкой» вверх. Карточка со скрытым предметом открывается, когда на неё становится игрок.

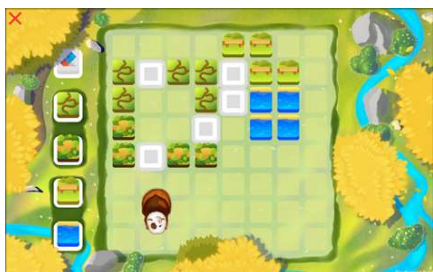
Цель игры - запомнить пары карточек и по памяти открыть все пары за наименьшее количество ходов. Игра развивает память и умение логически оценивать ситуацию.



«Крестики- нолики»

Классическая японская головоломка. Цель игры - заполнить квадрат так, чтобы по горизонтали и вертикали предметы или символы не повторялись.

Игра развивает память и аналитическое мышление.



«План парка»

Игра развивает логику.

Цель ребёнка - воспроизвести «план парка» по заданному условию, заполняя пропущенные ячейки предметами, заданными в условии игры.



«Башня»

Динамическая игра, которая развивает реакцию и аналитическое мышление у детей.

Сверху у игрока дана фигура, которую необходимо опустить на платформу так, чтобы она не упала. Стоя в активной области, игрок нажимает ногой на кнопку, которая опускает фигуру на платформу.