

БЕЗ ЭКРАНА И СПЕШКИ

Спокойные задания в дорогу

Найди отличия, лабиринт, точки и графические диктанты для поездки, ожидания или тихого часа.

В комплекте

1. Найди отличия Пикник в парке
2. Найди отличия Котёнок во дворе
3. Найди отличия Кораблик у берега
4. Сова летит за книгой
5. Весёлая рыбка
6. Парусник на волне
7. Графический диктант Стрелка
8. Графический диктант Рыбка

4-6 лет | 8 разных заданий

Памятка взрослому

Распечатайте два-три листа разного типа и предложите ребёнку самому выбрать порядок. Не обязательно заканчивать весь комплект за одну поездку.



ИгроКласс

Материалы для спокойных занятий
igroklass.ru/printables/

Печатайте только нужные страницы.
Каждый лист рассчитан на А4.

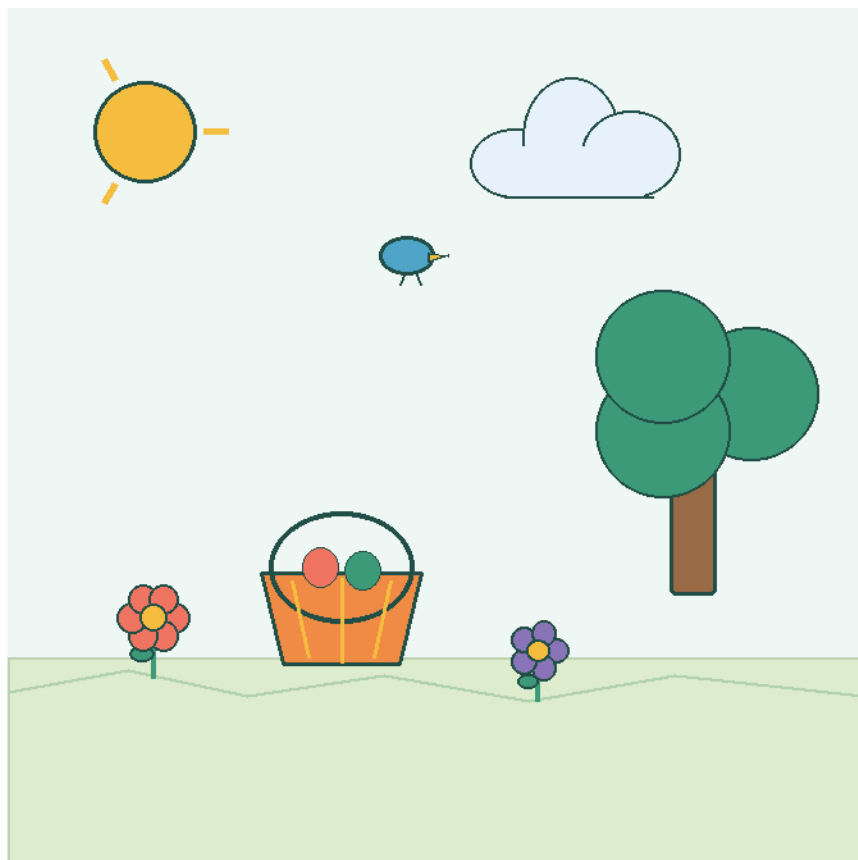
Пикник в парке

4–5 лет

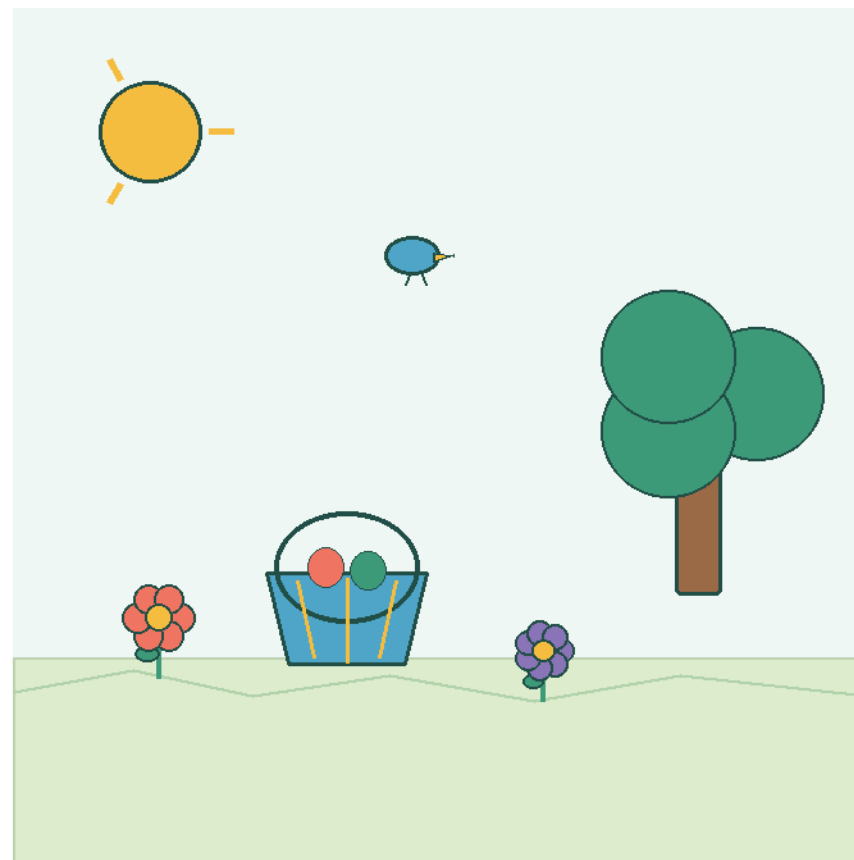
3 отличия

Сравни две картинки и найди 3 отличия. Отмечай найденное кружком.

КАРТИНКА 1



КАРТИНКА 2



СКОЛЬКО УЖЕ НАШЛОСЬ?

1

2

3

Подсказка: сравнивай одну область за другой, не перескакивая.

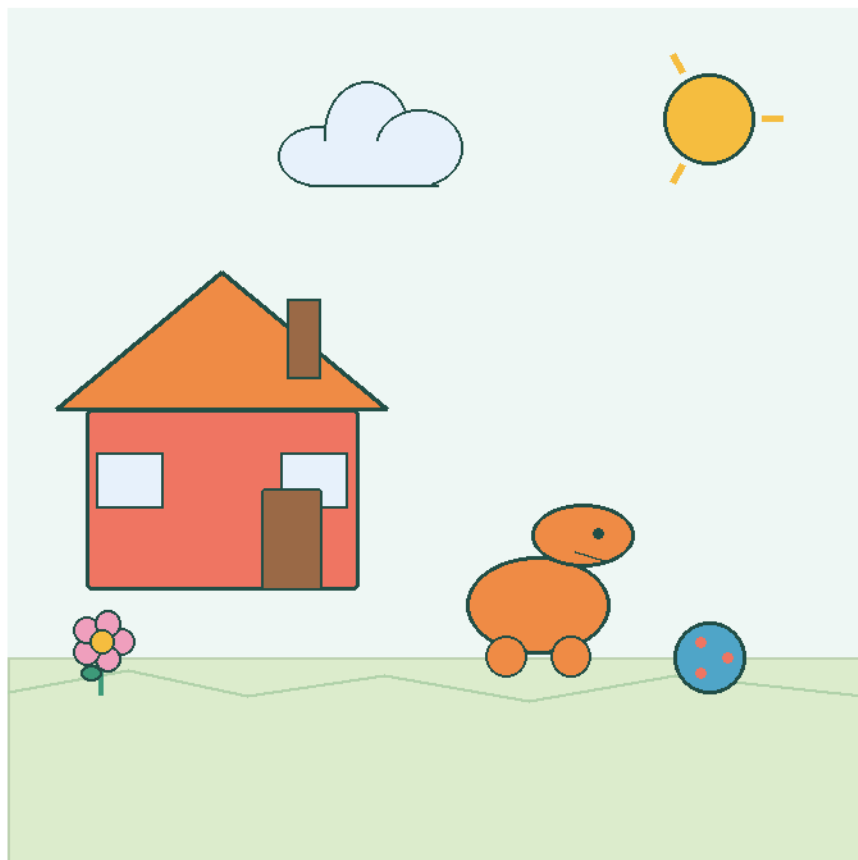
Котёнок во дворе

4–5 лет

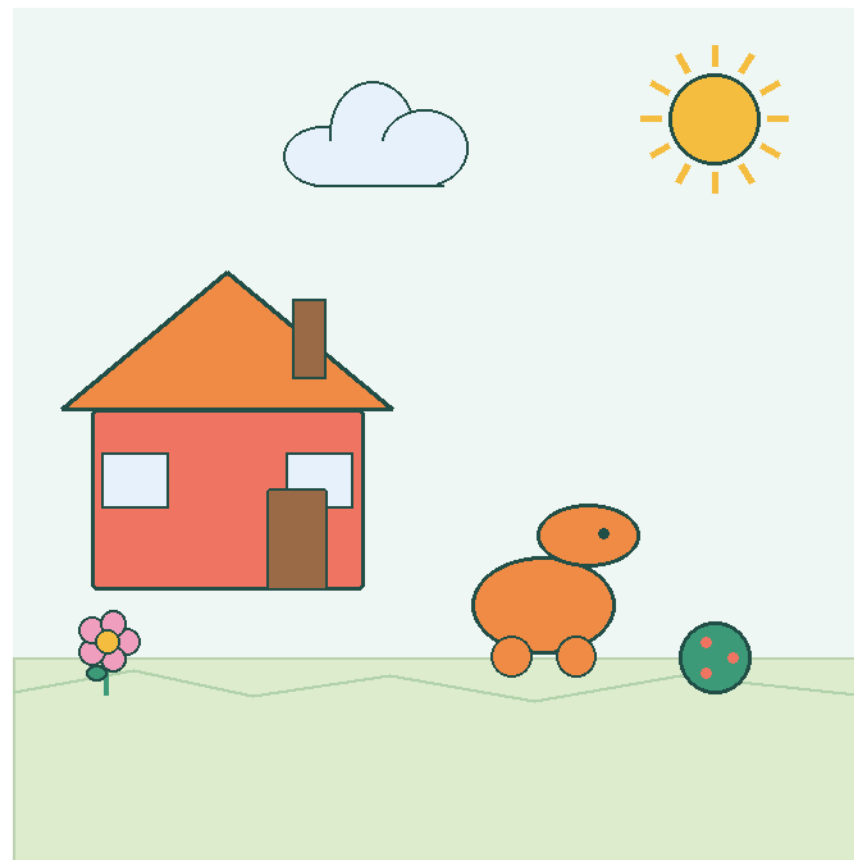
3 отличия

Сравни две картинки и найди 3 отличий. Отмечай найденное кружком.

КАРТИНКА 1



КАРТИНКА 2



СКОЛЬКО УЖЕ НАШЛОСЬ?

1

2

3

Подсказка: сравнивай одну область за другой, не перескакивая.

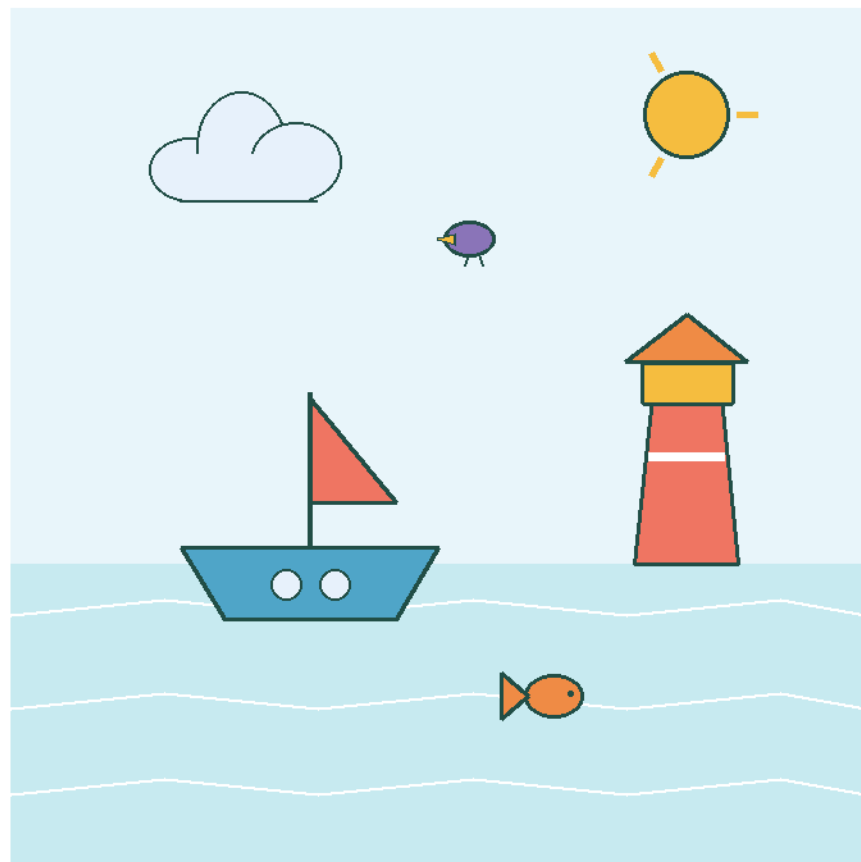
Кораблик у берега

4–5 лет

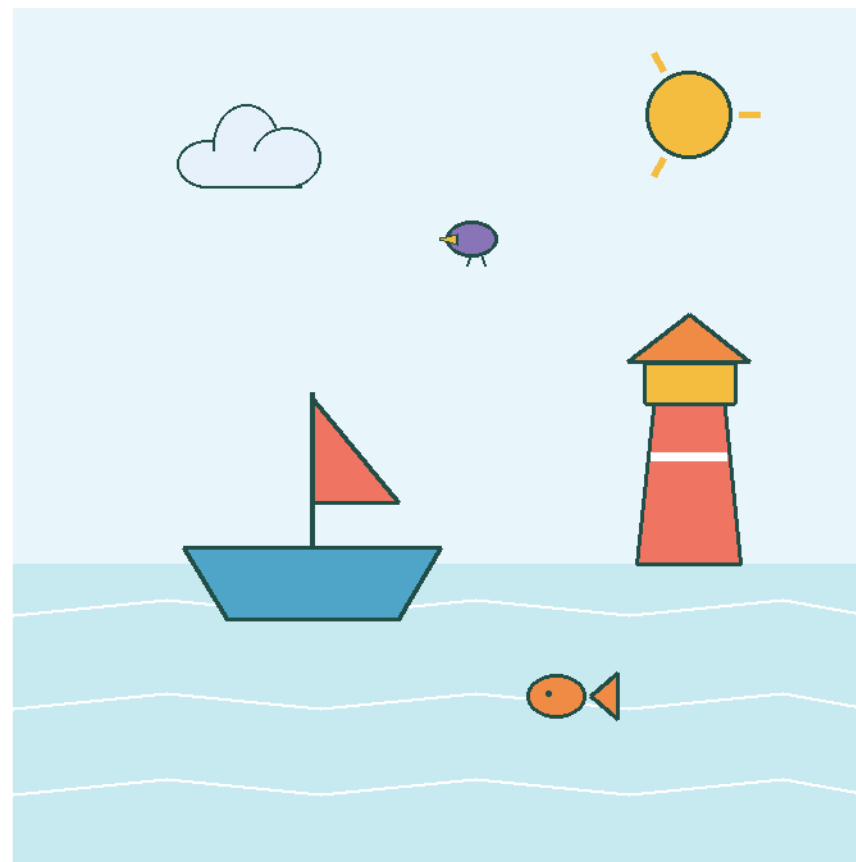
3 отличия

Сравни две картинки и найди 3 отличия. Отмечай найденное кружком.

КАРТИНКА 1



КАРТИНКА 2



СКОЛЬКО УЖЕ НАШЛОСЬ?

1

2

3

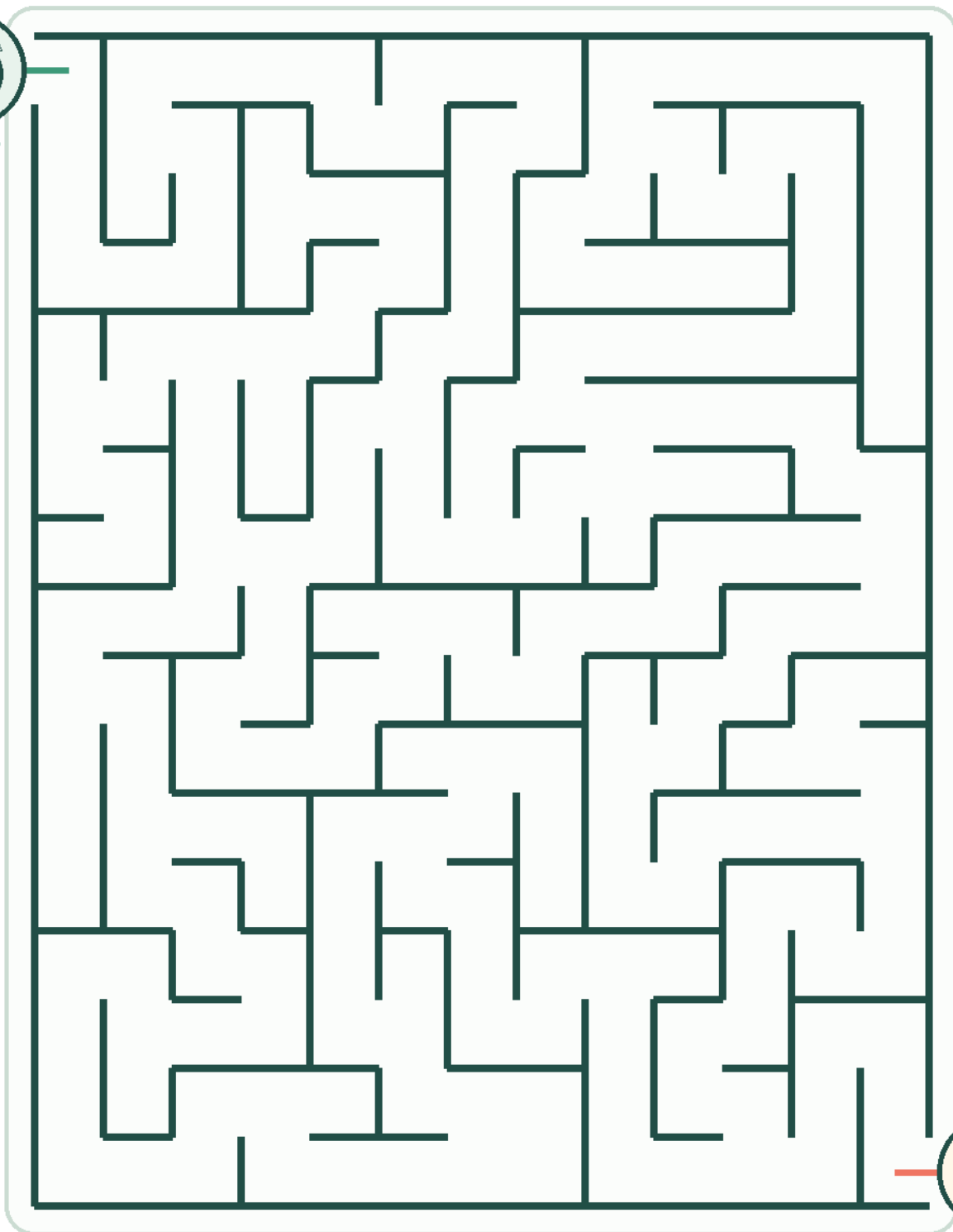
Подсказка: сравнивай одну область за другой, не перескакивая.

Сова летит за книгой

Помоги сове добраться до книги.



СТАРТ



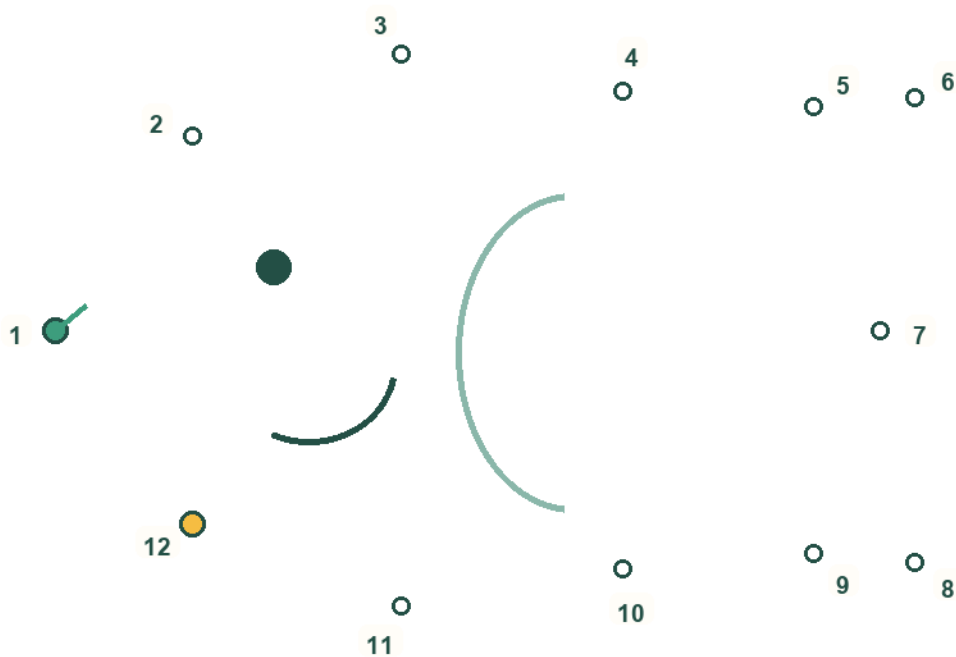
ФИНИШ

Проведи путь карандашом. Если уперся в стену, вернись к развилке.

Весёлая рыбка

12 точек

Начни с точки 1, иди по числам и после последней точки вернись к первой.

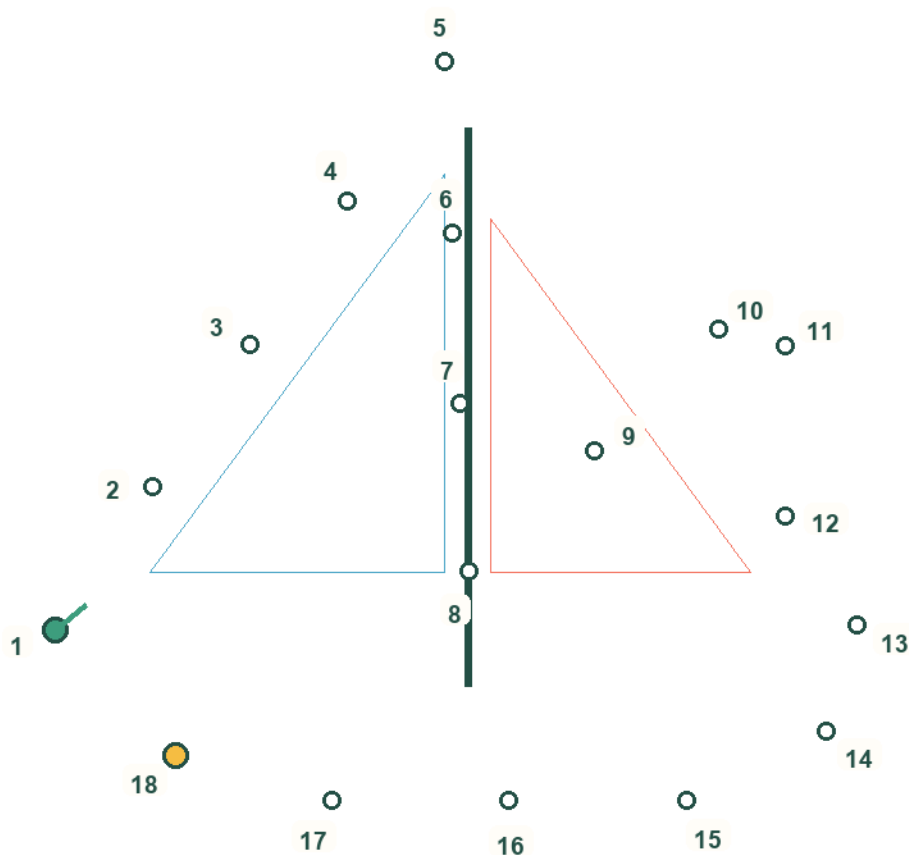
**Старт: точка 1**

Соедини последнюю точку с первой, дорисуй детали и раскрась.

Парусник на волне

18 точек

Начни с точки 1, иди по числам и после последней точки вернись к первой.

**Старт: точка 1**

Соедини последнюю точку с первой, дорисуй детали и раскрась.

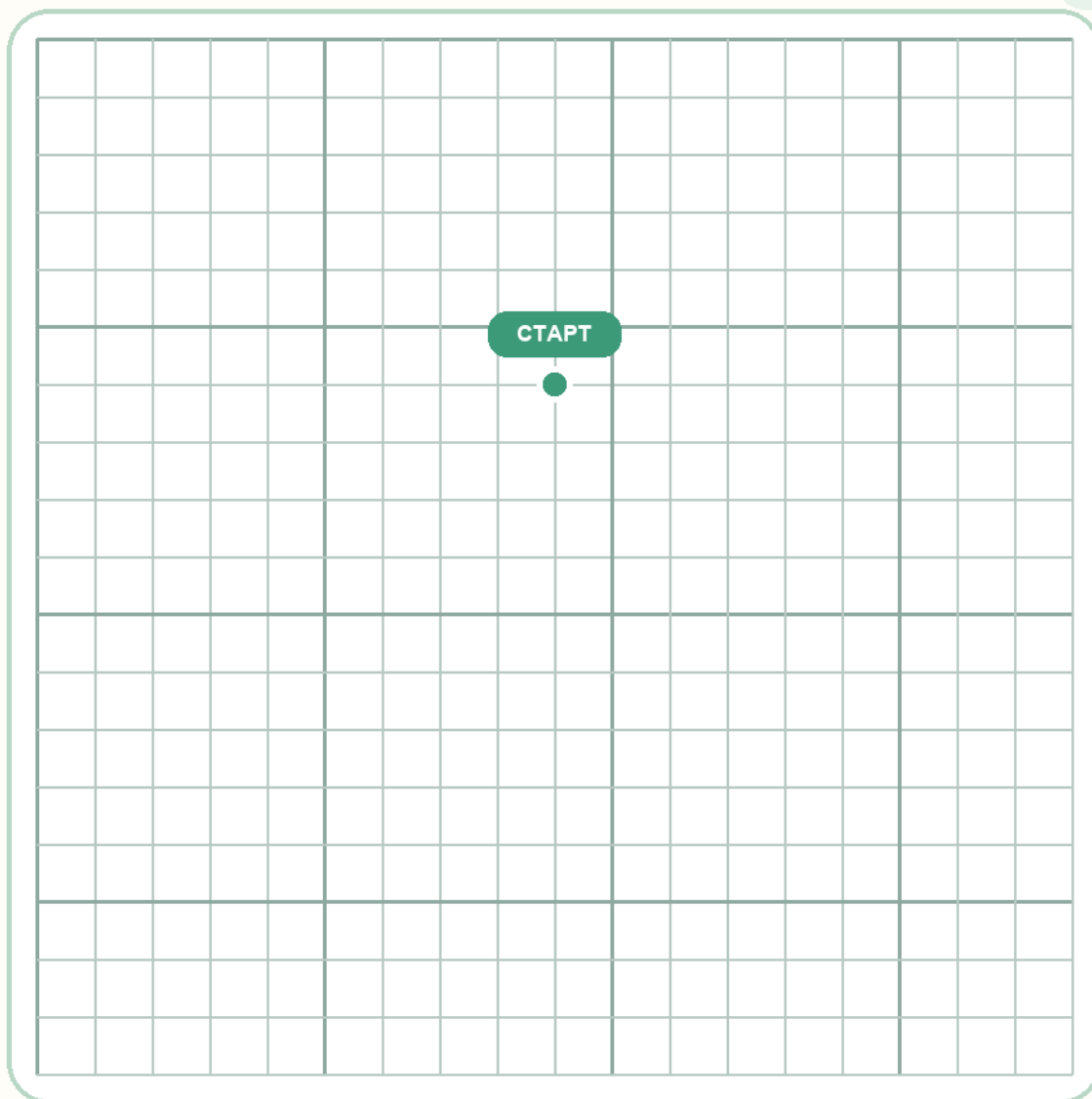
Стрелка

Простой

Поставь карандаш на зелёную точку. Взрослый читает команды по одной. Одна команда - одна прямая линия. Карандаш от бумаги не отрывай.



образец



МАРШРУТ • 16 КОМАНД

Стрелка показывает направление, число - сколько клеток пройти.

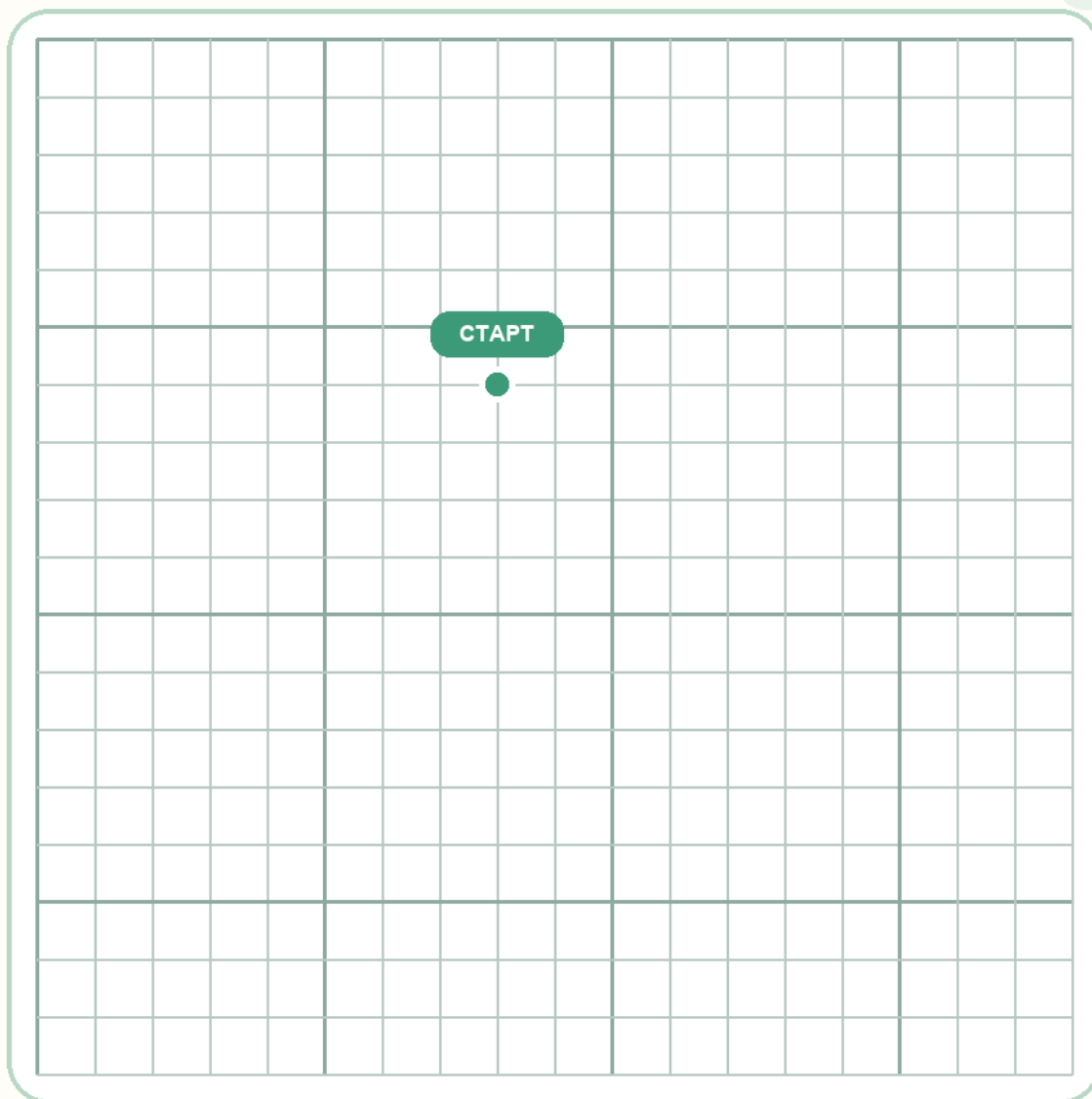
- | | | | | |
|---------|---------|---------|---------|---------|
| 1. → 1 | 2. ↓ 1 | 3. → 1 | 4. ↓ 1 | 5. → 1 |
| 6. ↓ 1 | 7. ← 1 | 8. ↓ 1 | 9. ← 1 | 10. ↓ 1 |
| 11. ← 1 | 12. ↑ 2 | 13. ← 3 | 14. ↑ 1 | 15. → 3 |
| 16. ↑ 2 | | | | |

Совет: после команды покажите пальцем конечную точку, но не отмечайте её карандашом.

Рыбка

Простой

Поставь карандаш на зелёную точку. Взрослый читает команды по одной. Одна команда - одна прямая линия. Карандаш от бумаги не отрывай.



МАРШРУТ • 24 КОМАНД

Стрелка показывает направление, число - сколько клеток пройти.

- | | | | | |
|---------|---------|---------|---------|---------|
| 1. → 2 | 2. ↓ 1 | 3. → 1 | 4. ↓ 1 | 5. → 1 |
| 6. ↑ 1 | 7. → 1 | 8. ↓ 3 | 9. ← 1 | 10. ↑ 1 |
| 11. ← 1 | 12. ↓ 1 | 13. ← 1 | 14. ↓ 1 | 15. ← 2 |
| 16. ↑ 1 | 17. ← 1 | 18. ↑ 1 | 19. ← 2 | 20. ↑ 1 |
| 21. → 2 | 22. ↑ 1 | 23. → 1 | 24. ↑ 1 | |

Совет: после команды покажите пальцем конечную точку, но не отмечайте её карандашом.