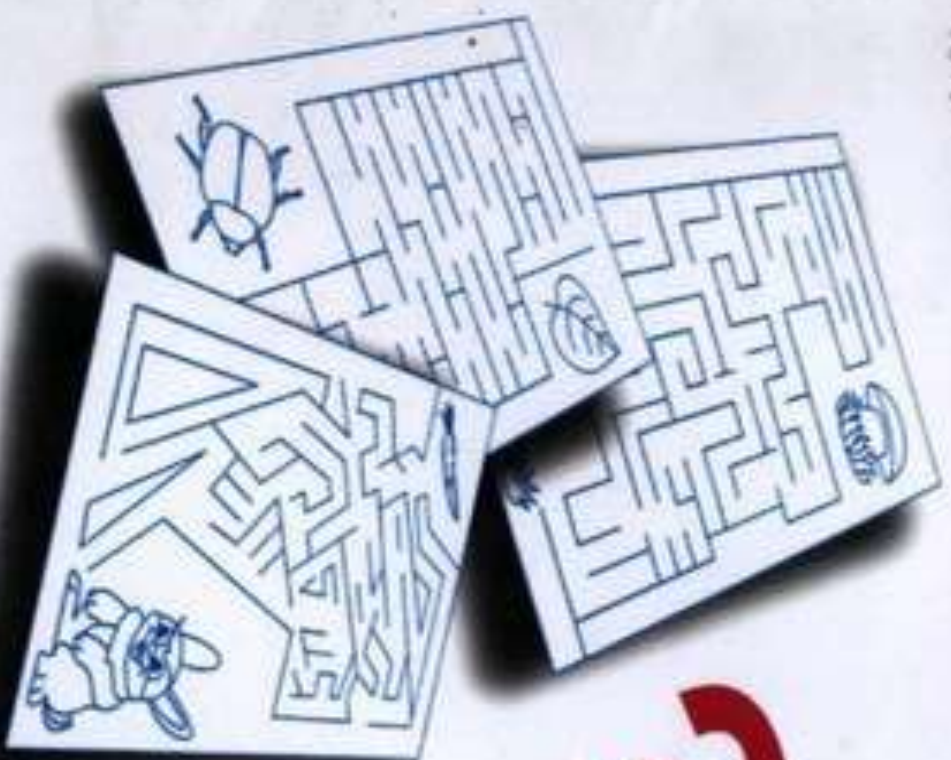


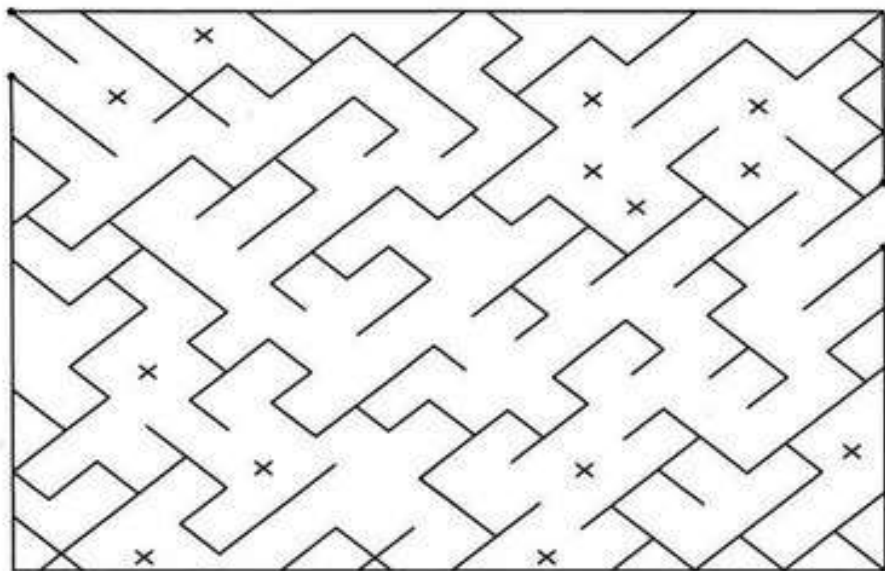
# МАСТЕРИТБЫ

ПАПКА  
ДОШКОЛЬНИКА

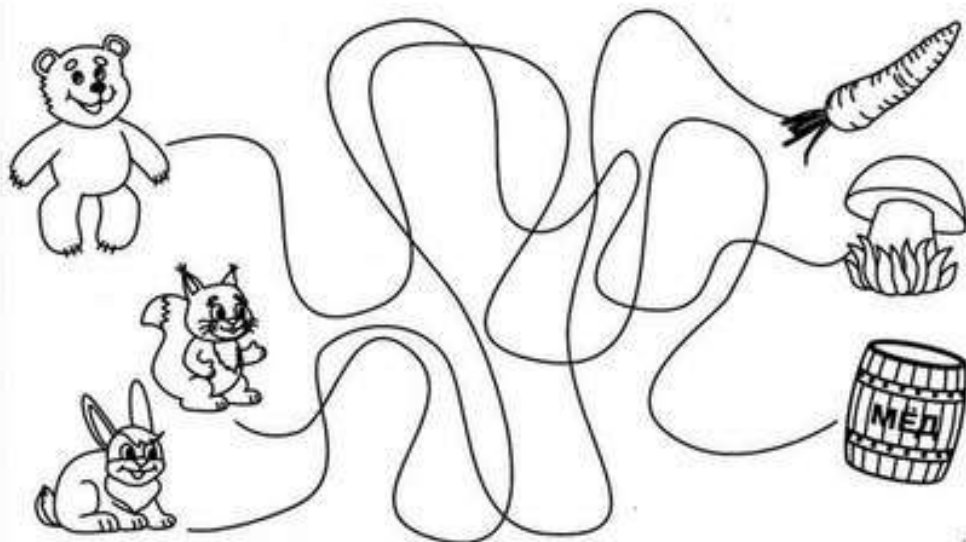


- материал для занятий на отдельных листах
- разрезные карточки на цветных вкладышах
- занимательные задания на развитие зрительного восприятия, внимания, мелкой моторики руки

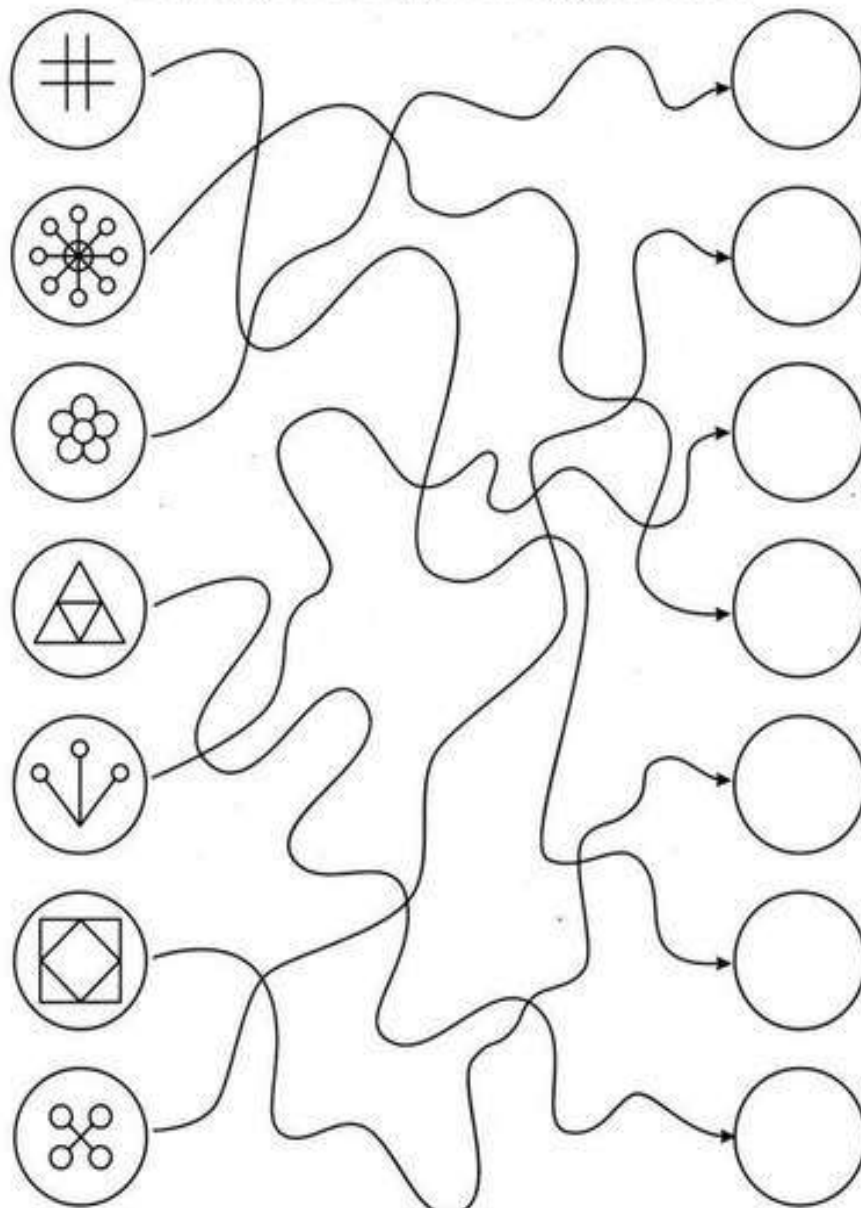
Пройди лабиринт.



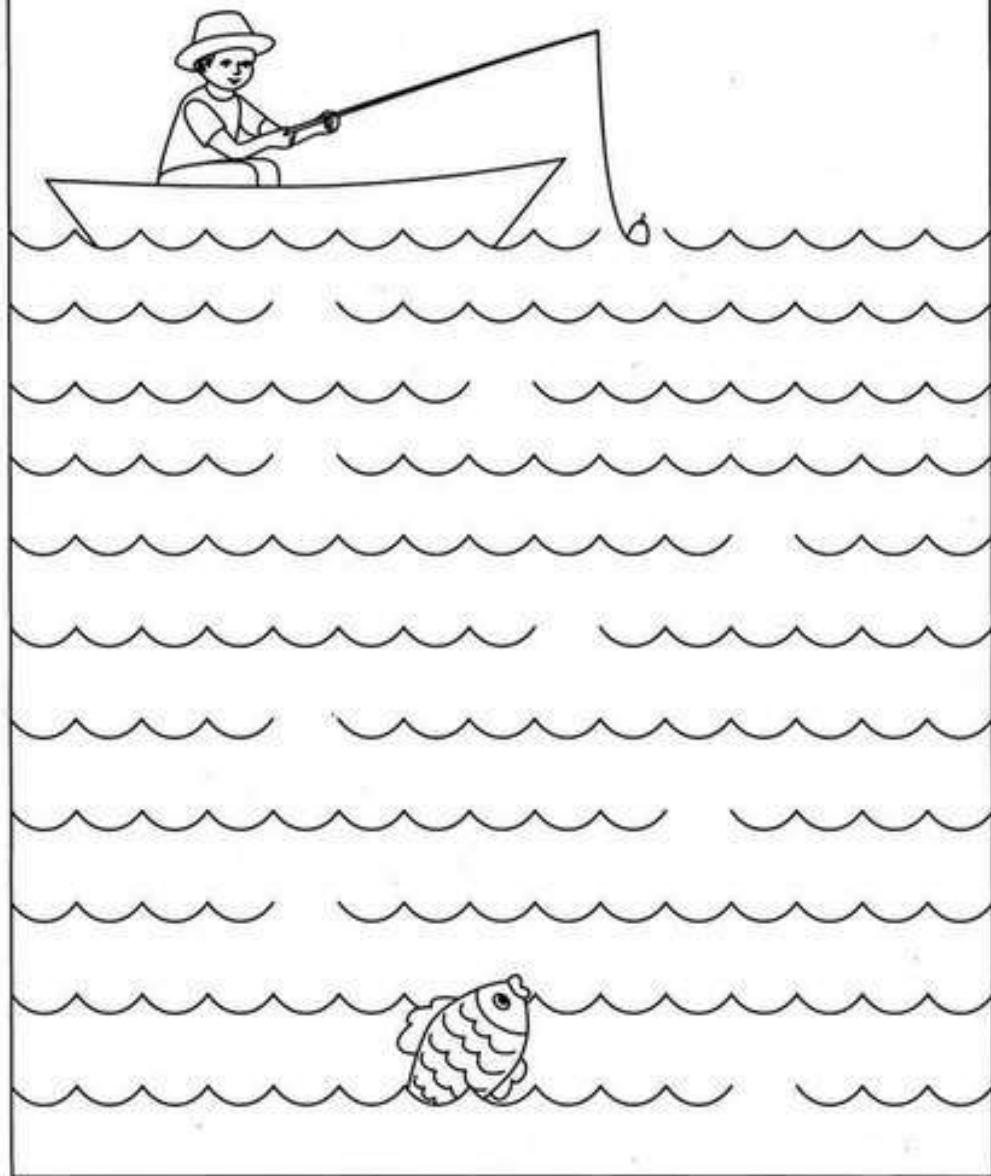
Догадайся, кто что любит.



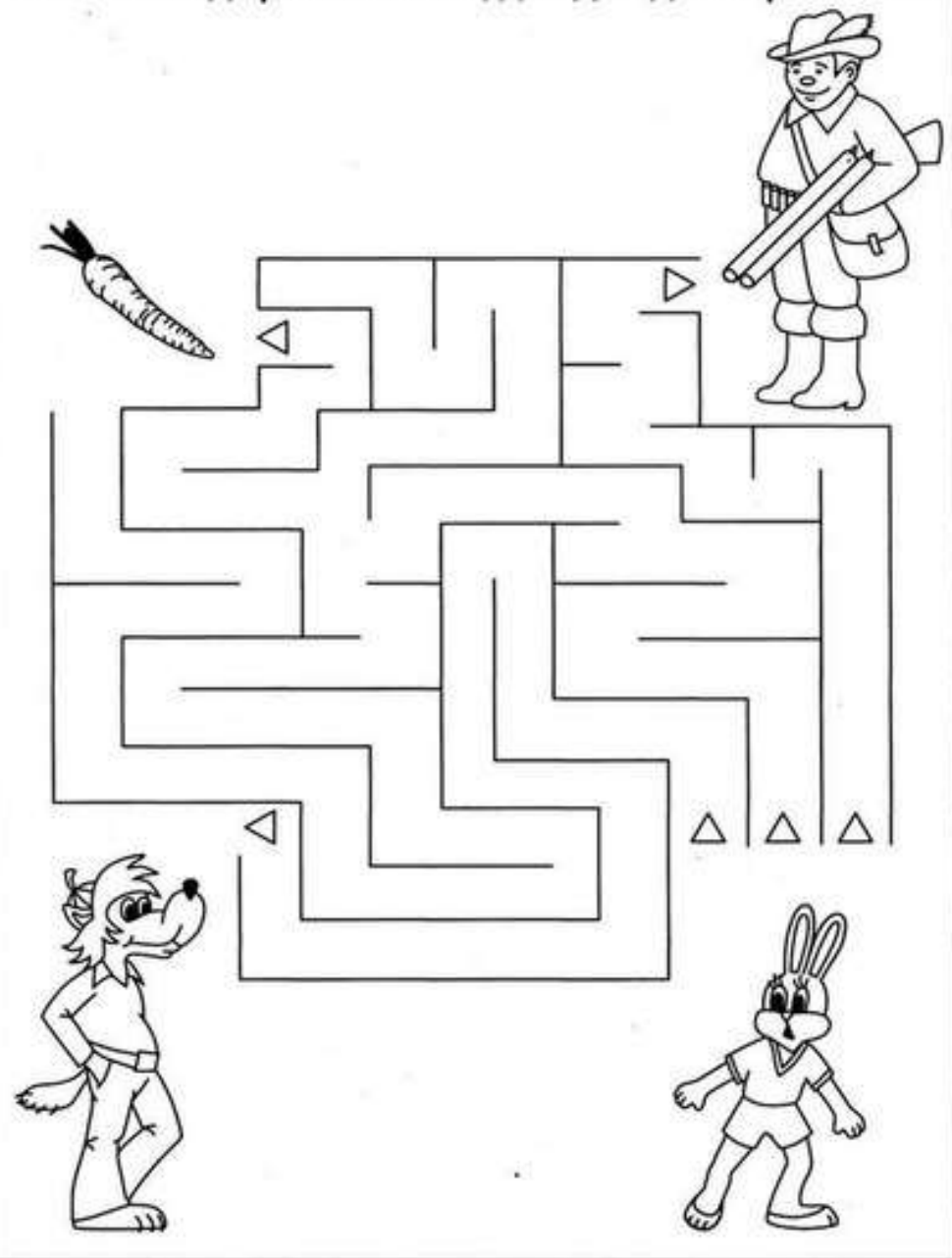
Перенеси фигурки на новые места.  
Нарисуй их в пустых кружочках.



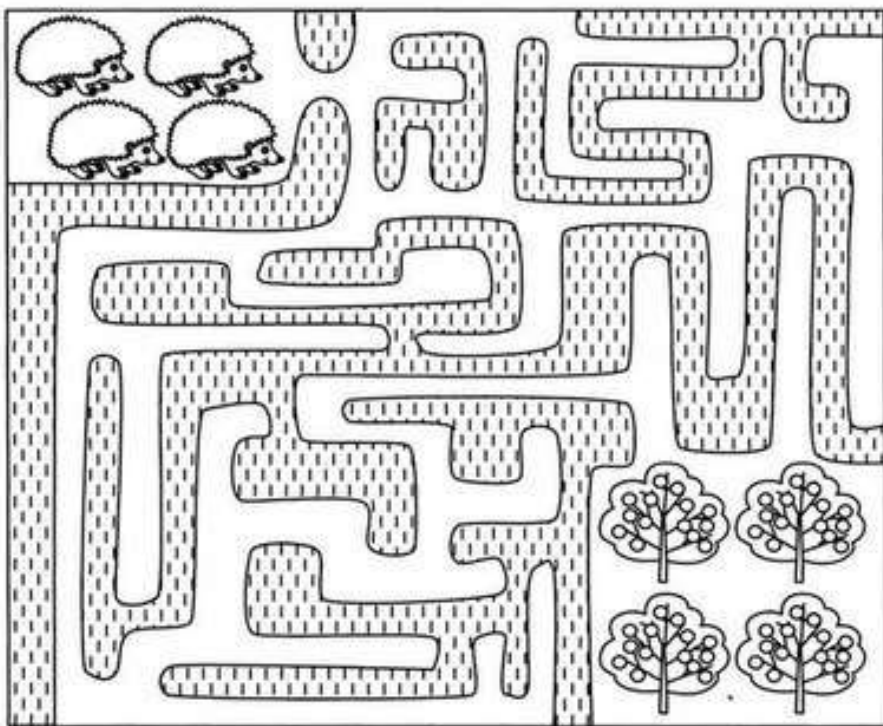
Помоги рыбаку поймать рыбку.



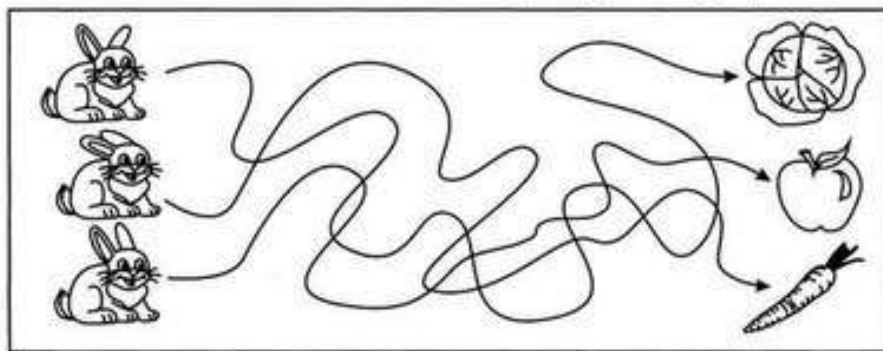
По какой дорожке заяц дойдёт до морковки?



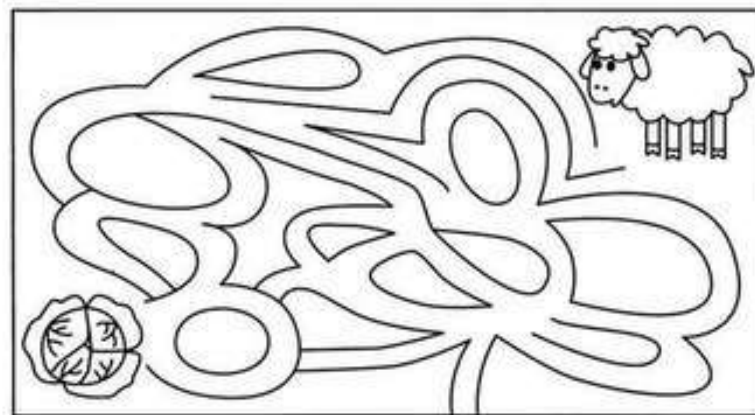
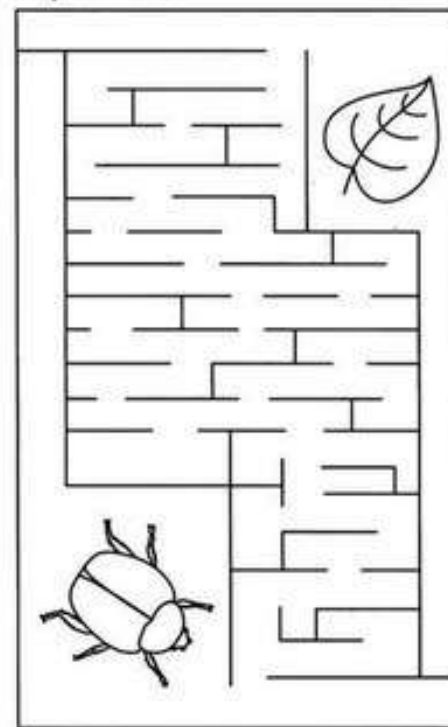
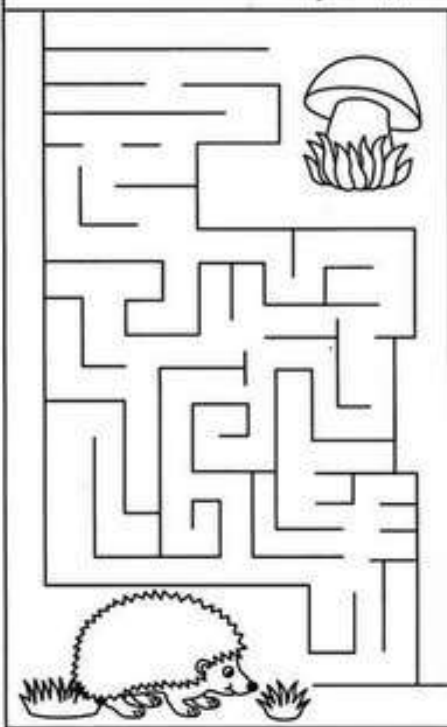
Какой дорогой ёжики дойдут до сада?



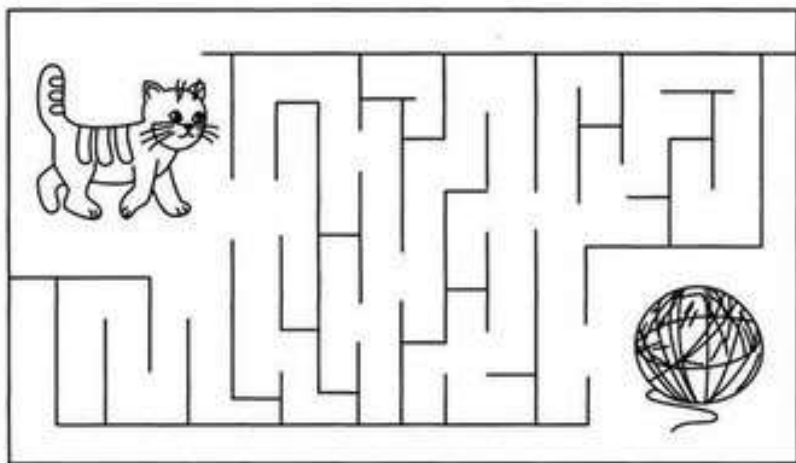
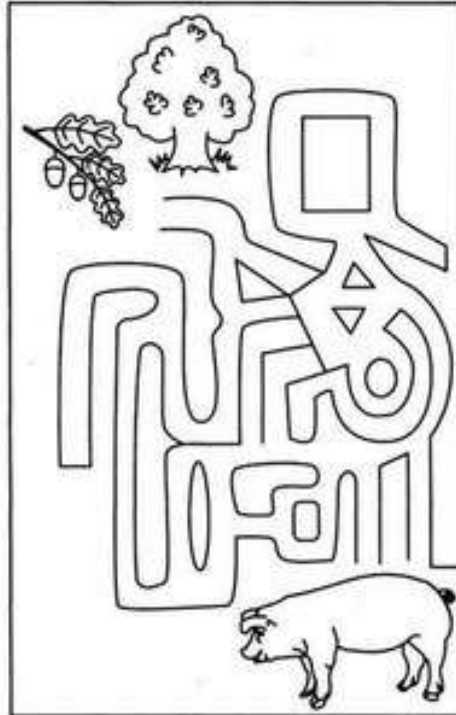
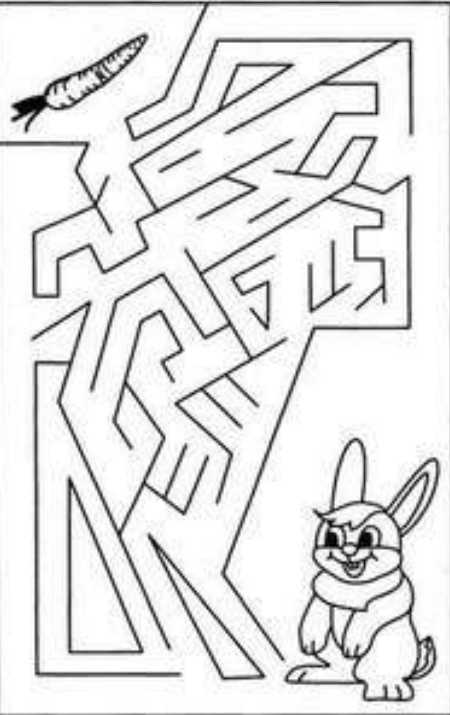
Кто из зайчат что любит? Пройди по дорожкам.



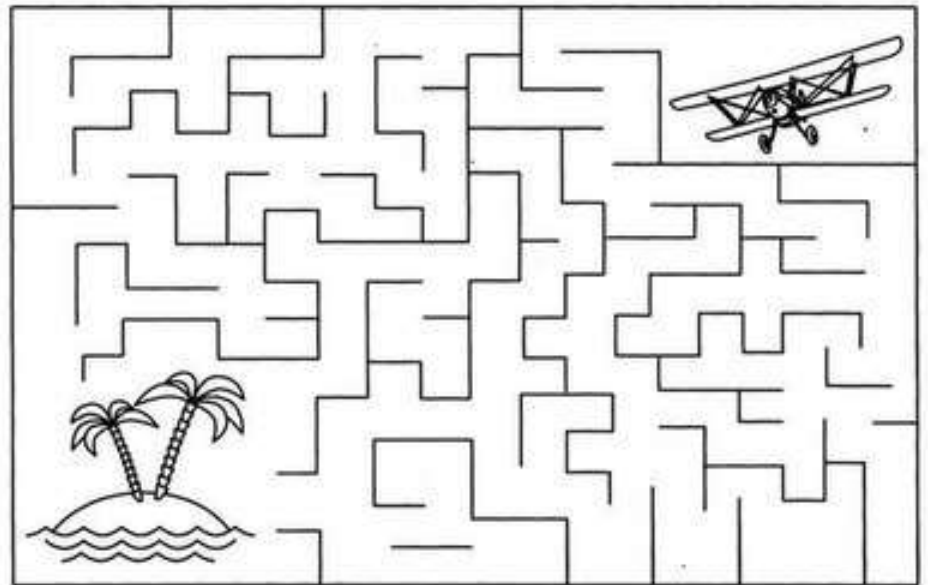
Пройди лабиринты.



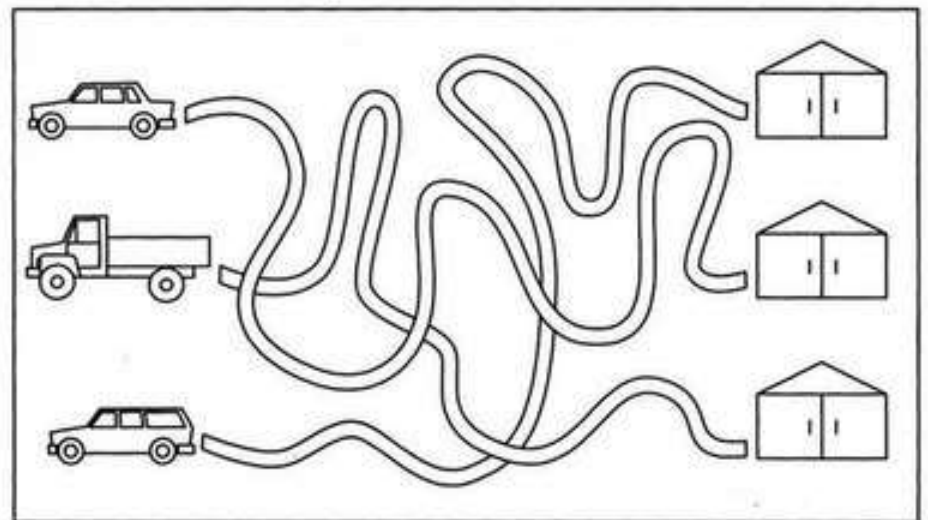
Пройди лабиринты.



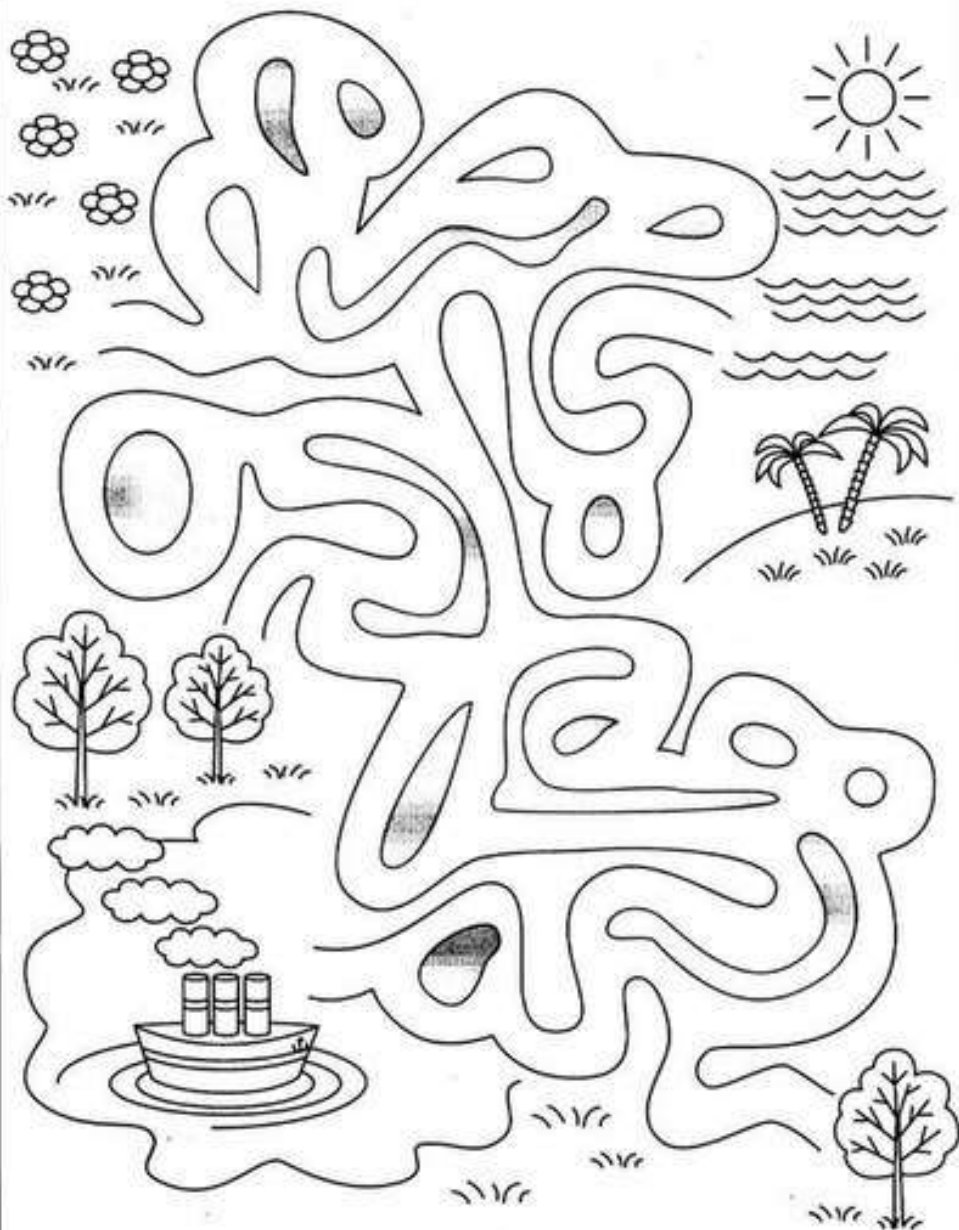
Помоги самолёту приземлиться на острове.



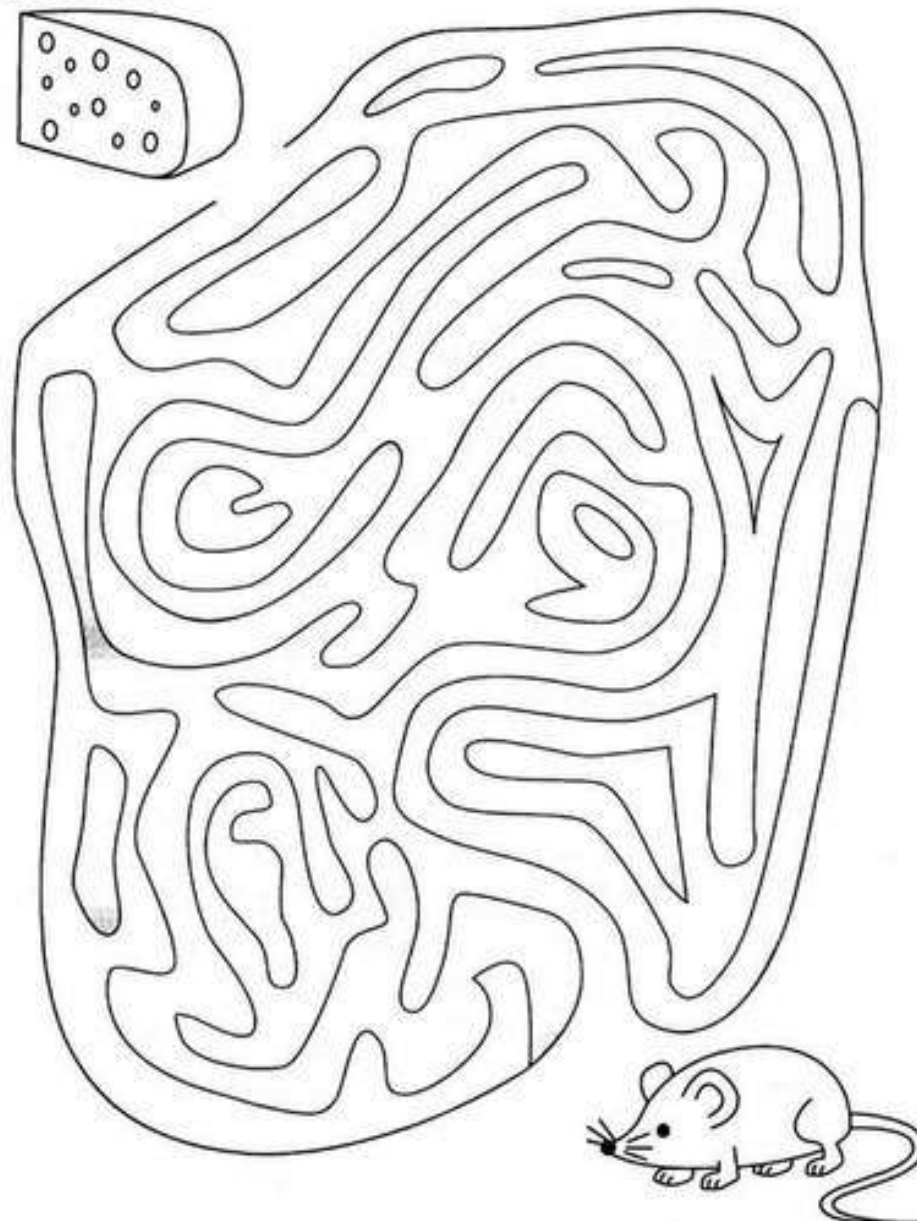
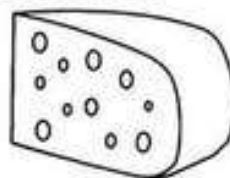
Из каких гаражей выехали машины?



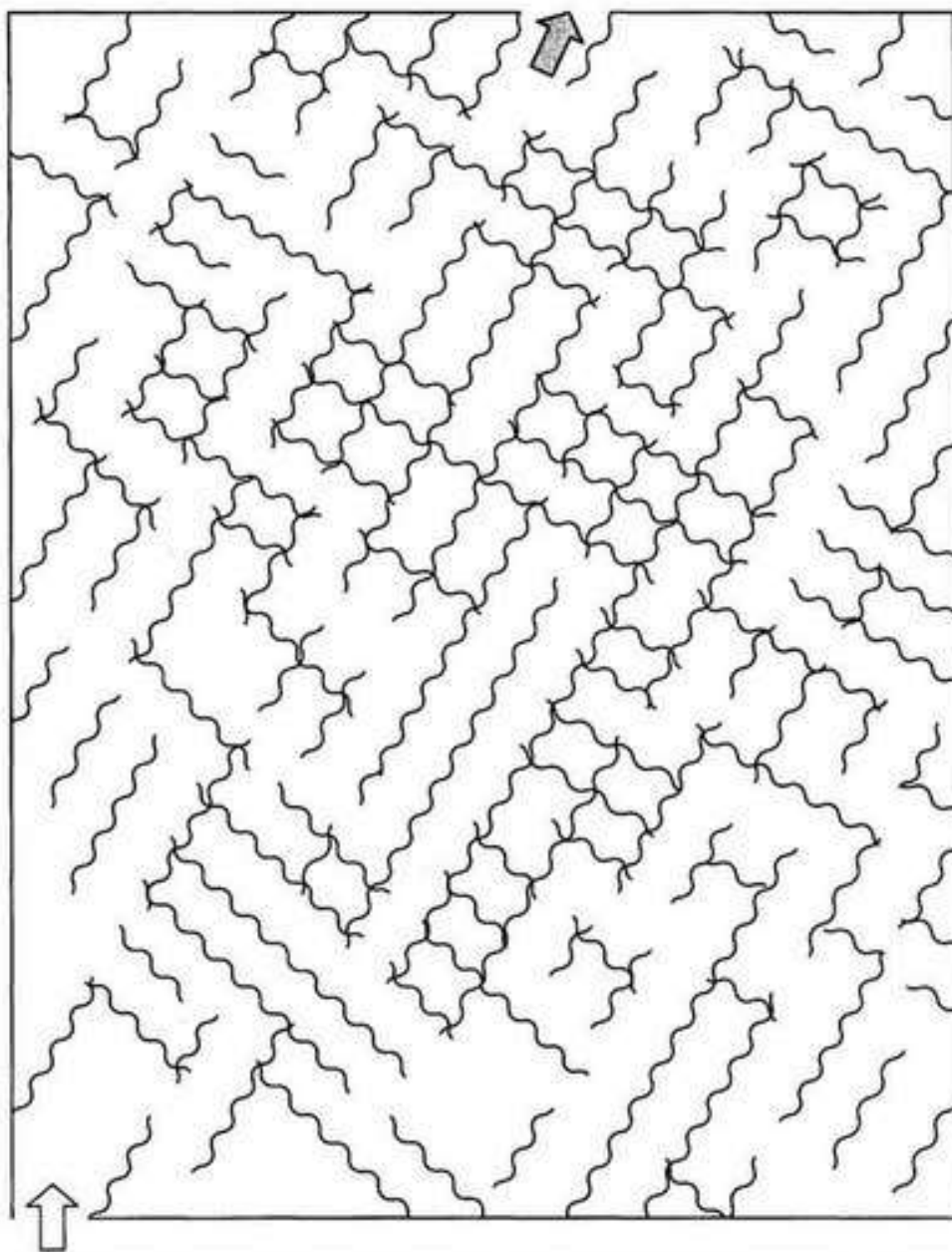
Покажи кораблику дорогу к морю.



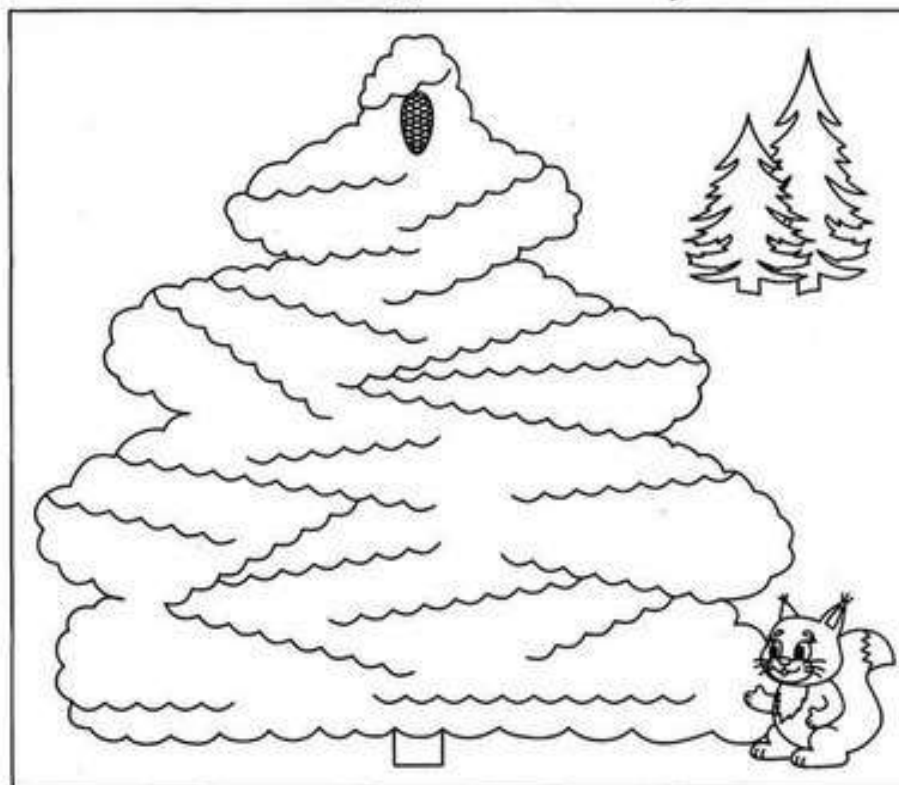
Какой путь выбрать мышке, чтобы добраться до сыра?



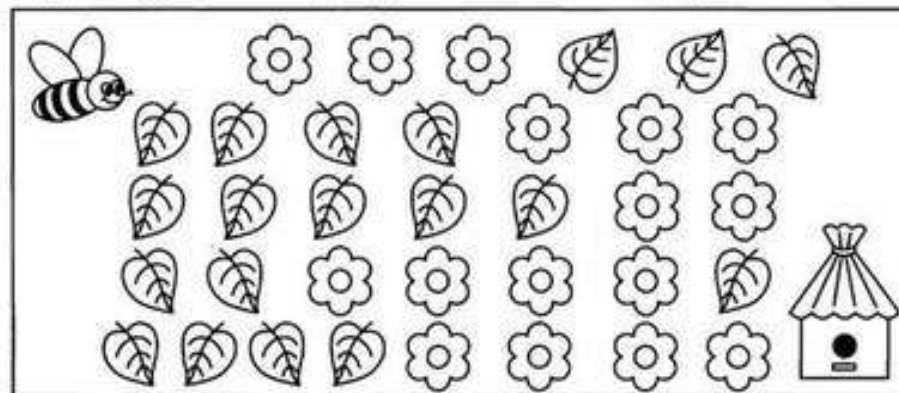
Покажи несколько путей выхода из этого лабиринта.



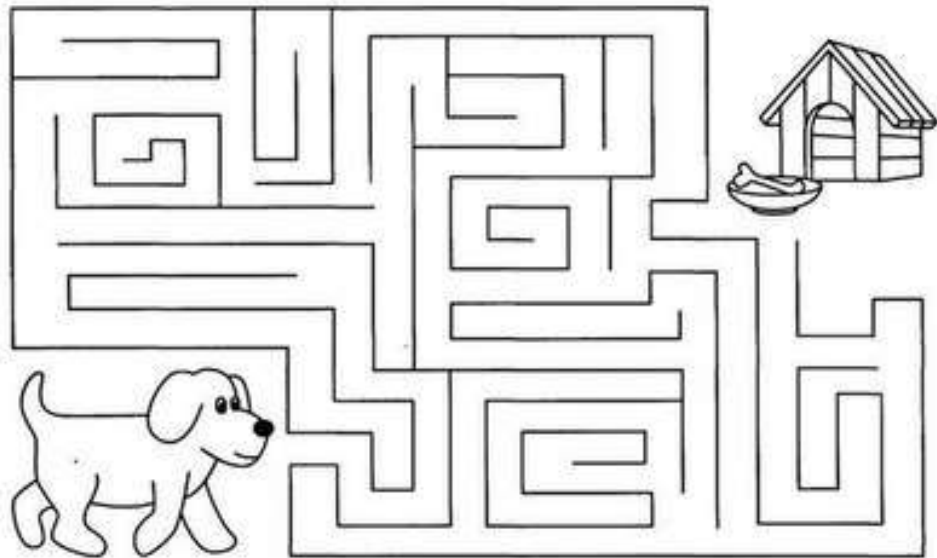
Помоги белочке достать шишку на ёлке.



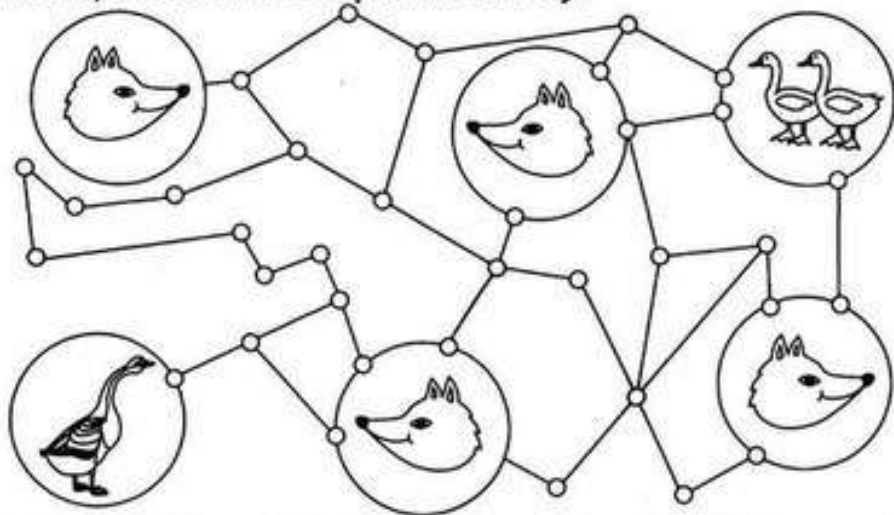
Проведи пчёлку в улей только по цветочкам.



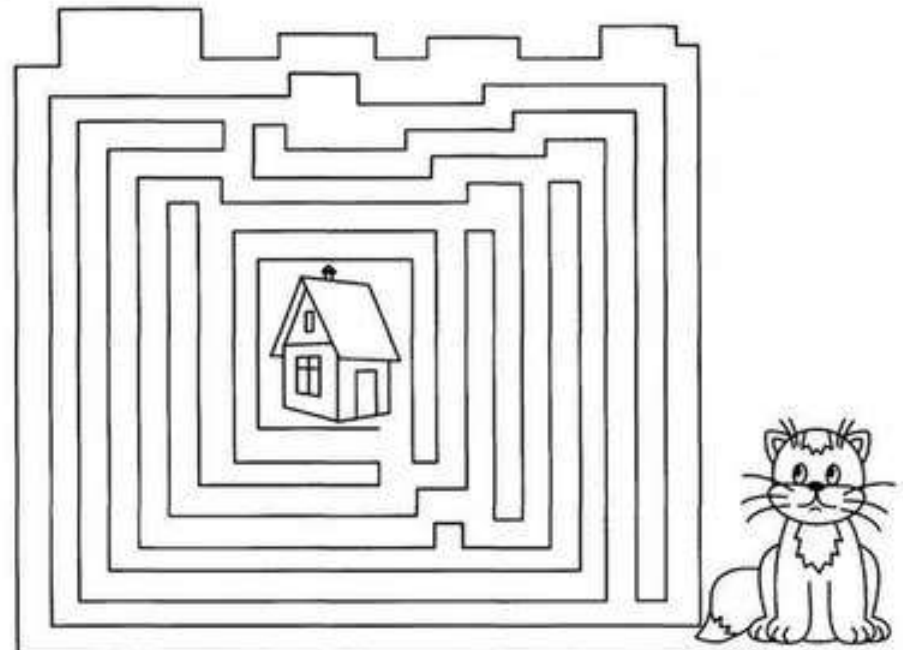
По какой дорожке собачка сможет добраться до конуры?



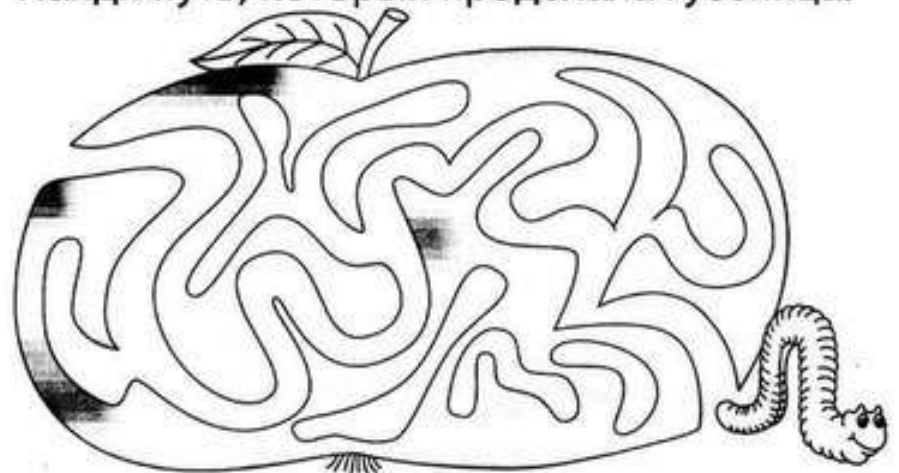
По какой дороге гусята должны идти к своей маме, чтобы не встретить лису.



По какой дорожке кот сможет добраться до дома?

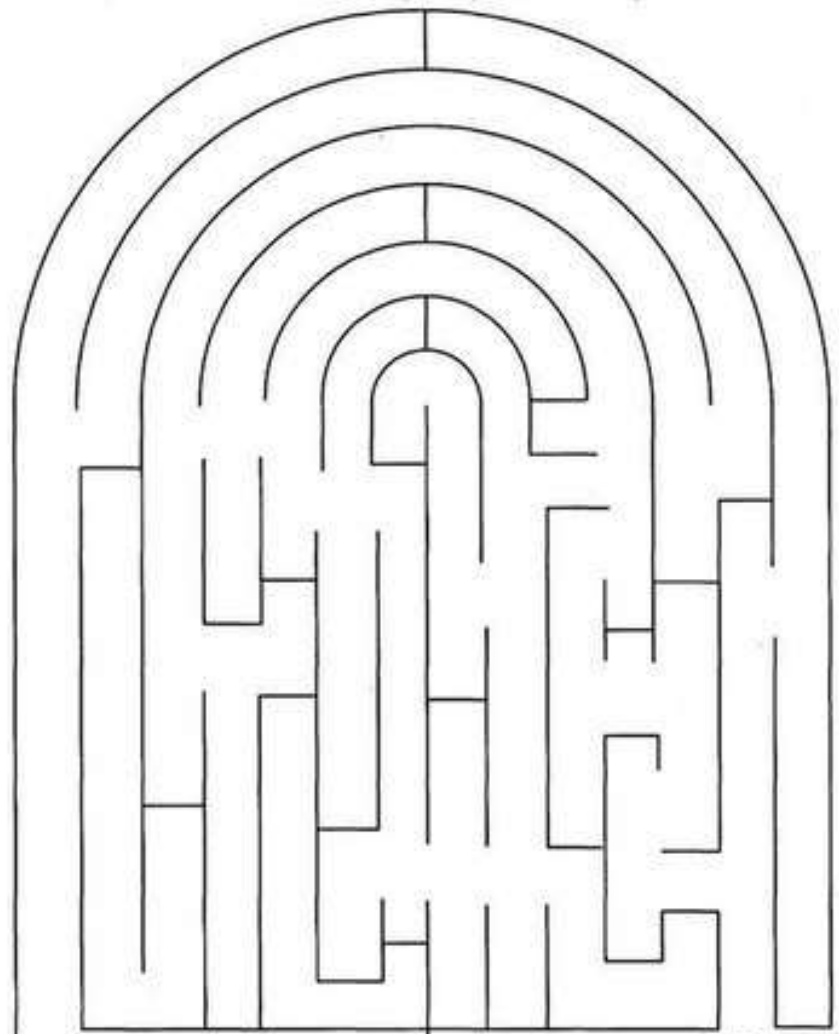


Найди путь, который проделала гусеница.

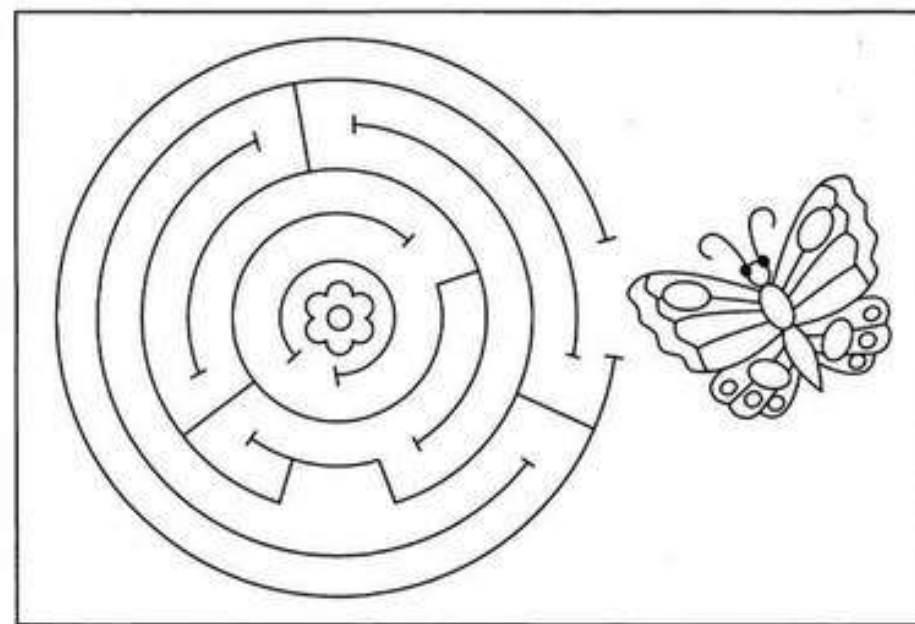
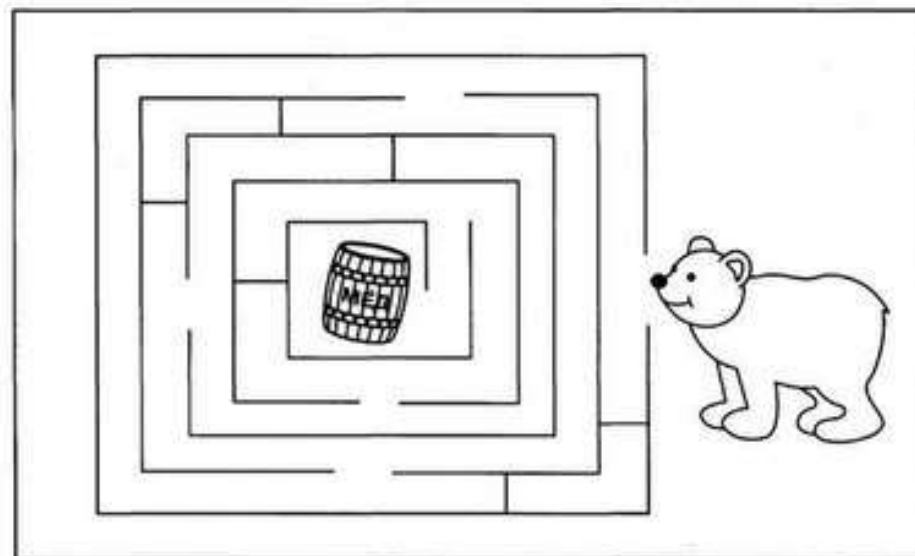


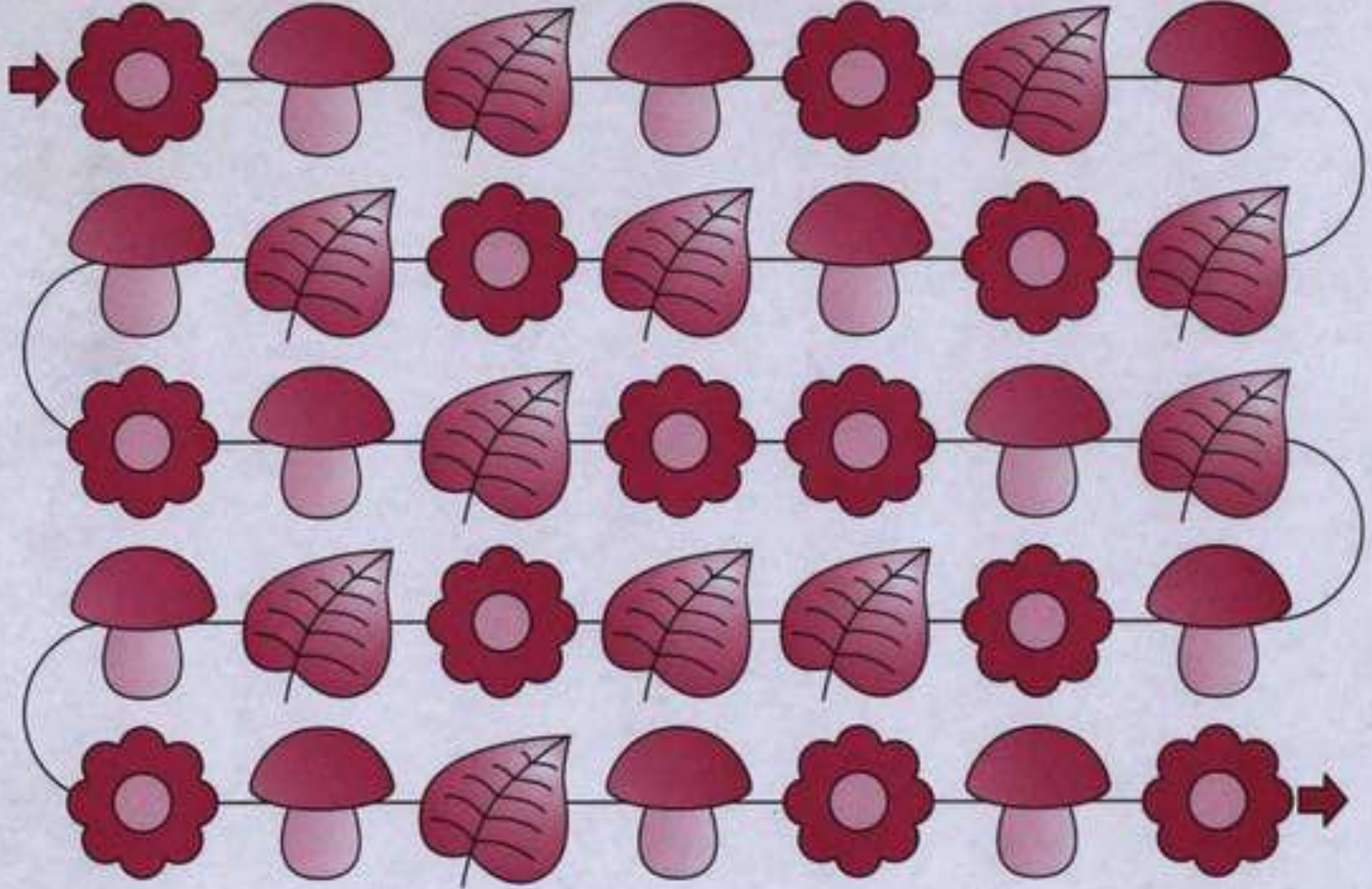


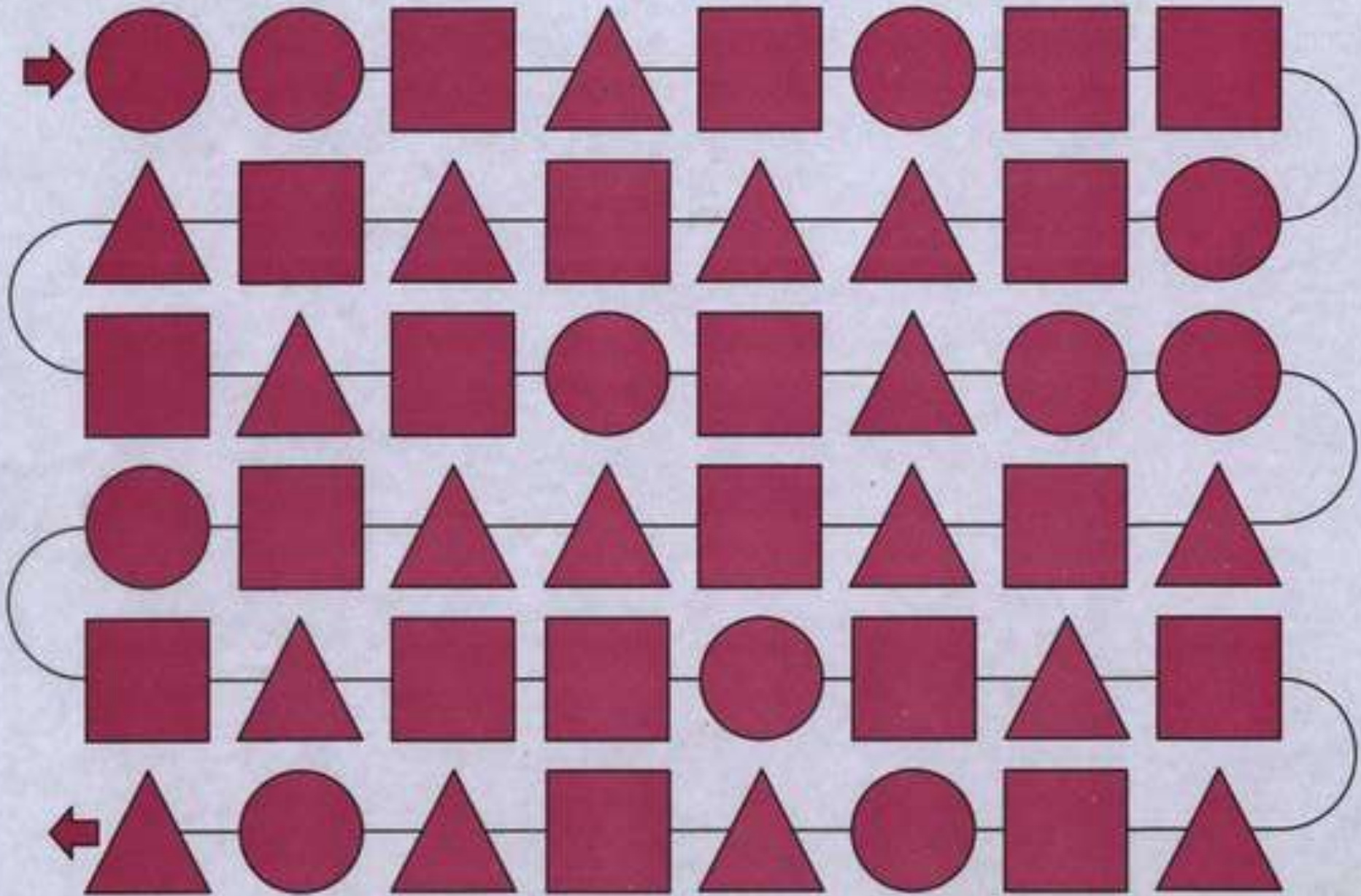
Найди дорогу к замку.



Пройди лабиринты.







- Папка дошкольника поможет ребёнку:
- научиться проходить лабиринты;
  - развить зрительное восприятие, произвольное внимание, мелкую моторику и координацию движений руки.

Для игры с вкладышем потребуются фишки (или пуговики) и кубик с точками. Игроющие по очереди бросают кубик и делают столько ходов, сколько точек выпало. Если фишка попала на круг (или цветок), можно сделать ещё один ход. Если фишка попала на квадрат (или гриб), нужно сделать один ход назад. Если на треугольник (или листок), нужно оставаться на месте. Выигрывает тот, кто первым дойдёт до финиша.



АВ 91  
Арт. 606

ЧП Бурзана С.В.  
Свидетельство РПН г. Курск  
01.03.2002 № 5505-Н-4  
Адрес производства:  
Россия, г. Курск, ул. Кичинова, 37  
Тел./факс (8332) 35-34-80  
Тел. 48-06-87  
Т/Ф 9608-001-3995-2004  
Дата изготовления: 15.07.05



Не рекомендуется  
детям до 3-х лет.

Срок службы 4 года  
Производитель несет в 3 лет  
Три года по количеству  
продаваемых изготовителем при наличии  
указаний.



Игра "Забавы и развлечения"