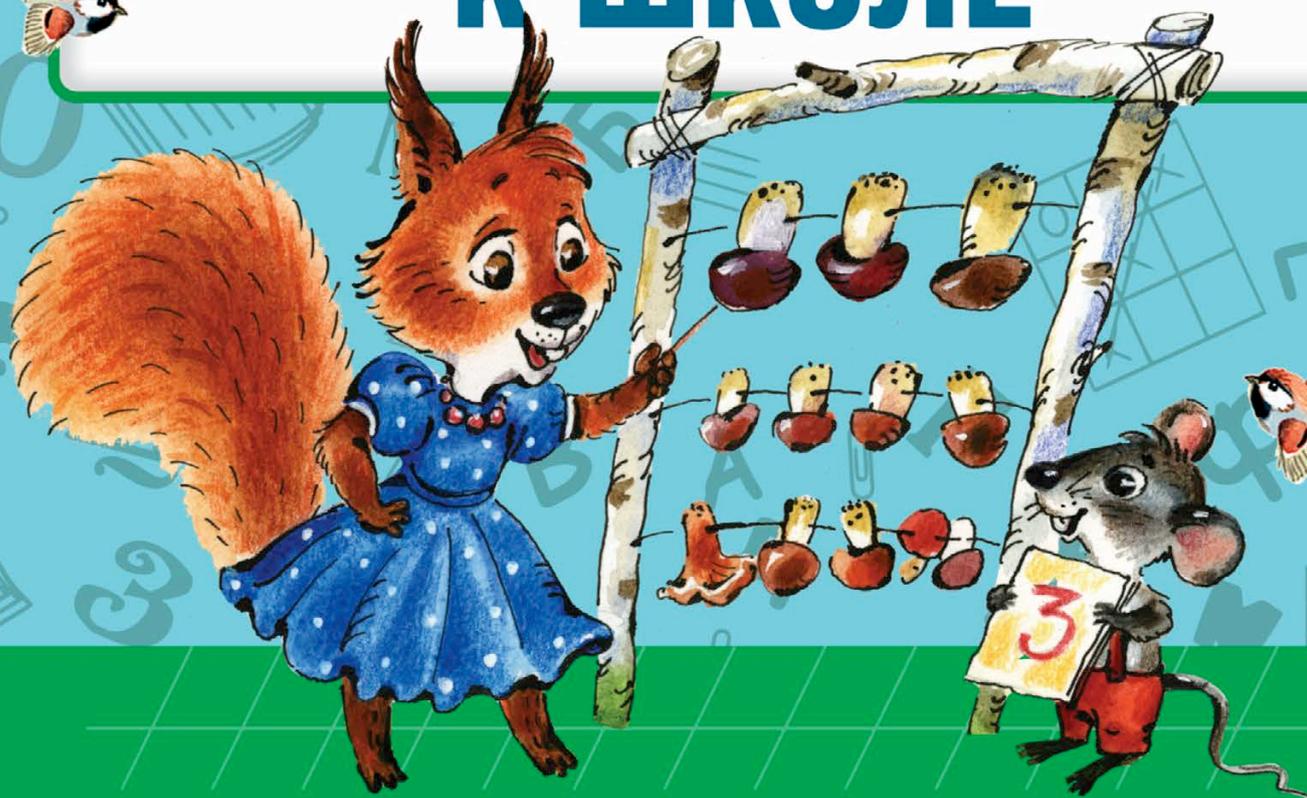


О. В. У З О Р О В А

Е. А. Н Е Ф Ё Д О В А



350 УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ДЕТЕЙ К ШКОЛЕ

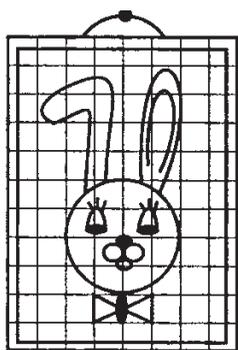


*игры, задачи,
основы письма и рисования*

О. В. Узорова, Е. А. Нефёдова

350
УПРАЖНЕНИЙ
ДЛЯ ПОДГОТОВКИ
ДЕТЕЙ К ШКОЛЕ

**Игры, задачи,
основы письма и рисования**



УДК 372.3/.4
ББК 74.102
У34

Узорова, Ольга Васильевна.
У34 350 упражнений для подготовки детей к школе : игры, задачи, основы письма и рисования / О. В. Узорова, Е. А. Нефёдова. — Москва : Издательство АСТ, 2016. — 102, [2] с. : ил. — (Академия начального образования).

ISBN 978-5-17-099813-5 (ООО «Издательство АСТ»)

Это пособие поможет вам подготовить детей к школе. Разнообразные практические задания развивают внимание, память, логику, нестандартное мышление, учат ребёнка основам письма и рисования, расширяют его кругозор.

На основе учебных материалов, разработанных авторами пособия, в течение многих лет осуществляется приём детей в общеобразовательные школы, гимназии и гимназические классы.

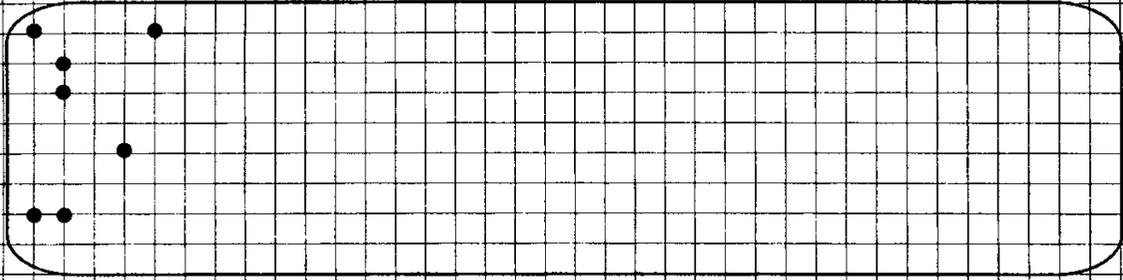
УДК 372.3/.4
ББК 74.102

ISBN 978-5-17-099813-5 (ООО «Издательство АСТ»)

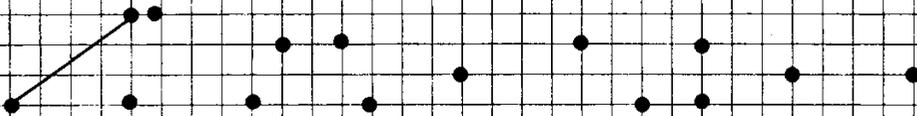
© Узорова О.В., Нефёдова Е.А.
© ООО «Издательство АСТ»

ЗАНЯТИЕ 1

1. Поставь как можно больше точек шариковой ручкой в этой фигуре.



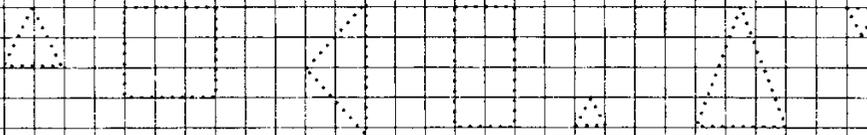
2. Соедини точки по образцу.



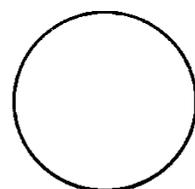
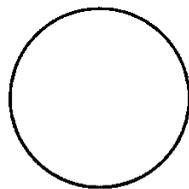
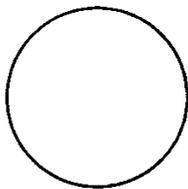
3. Помоги щенку добраться по дорожке до домика.



4. Обведи фигуры и раскрась треугольники синим, а прямоугольники — красным.

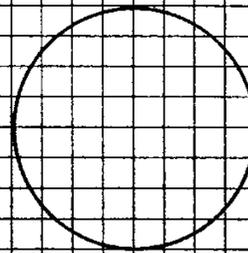
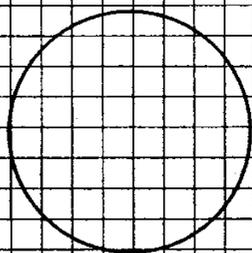
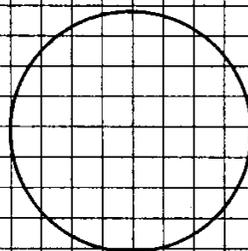
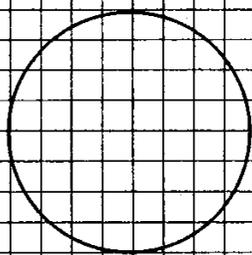


5. Раскрась большие круги жёлтым, зелёным и синим. Вырежи все фигуры.



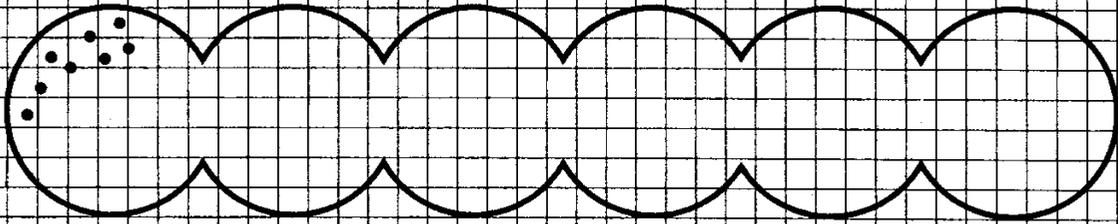
6. Наклей вырезанные круги так, чтобы маленький был между жёлтым и синим, а синий — рядом с зелёным.

7. Дорисуй.

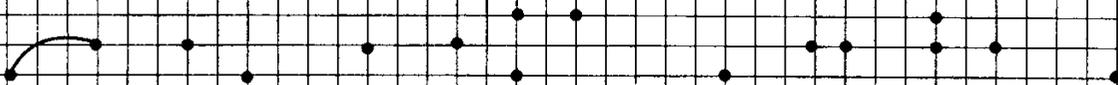


ЗАНЯТИЕ 2

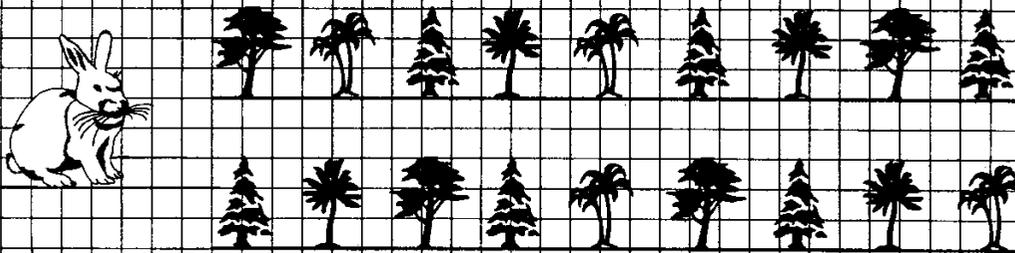
1. Поставь как можно больше точек шариковой ручкой в этой фигуре.



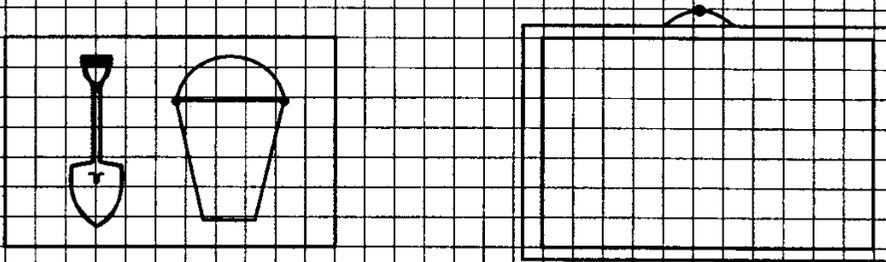
2. Соедини точки по образцу.



3. Покажи зайчику дорожку от ёлочки к ёлочке.

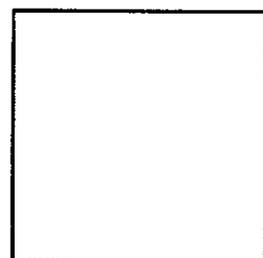
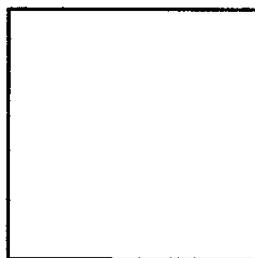
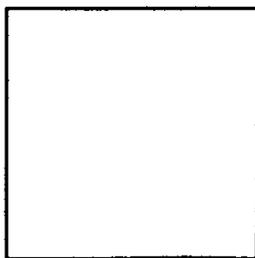


4. Повтори рисунок.



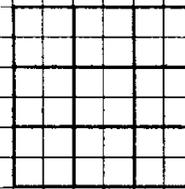
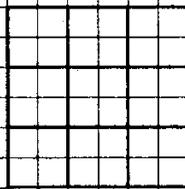
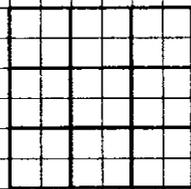
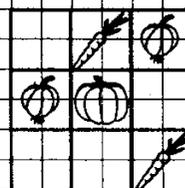
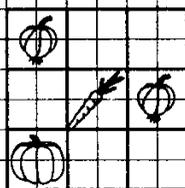
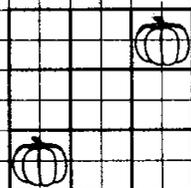
5. Раскрась большие квадраты красным, синим и жёлтым.

Вырежи все фигуры.



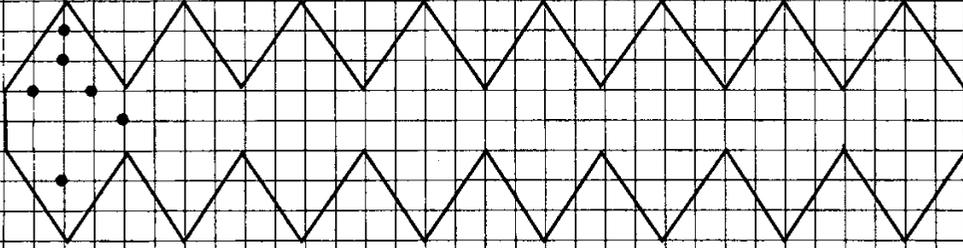
6. Наклей вырезанные квадраты так, чтобы маленький был между красным и синим, а красный — рядом с жёлтым.

7. Посади такой же огород.



ЗАНЯТИЕ 3

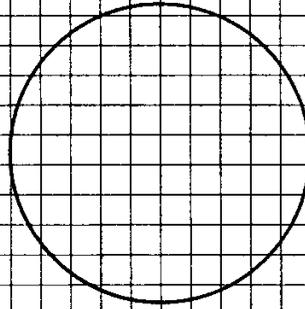
1. Поставь как можно больше точек шариковой ручкой в этой фигуре.



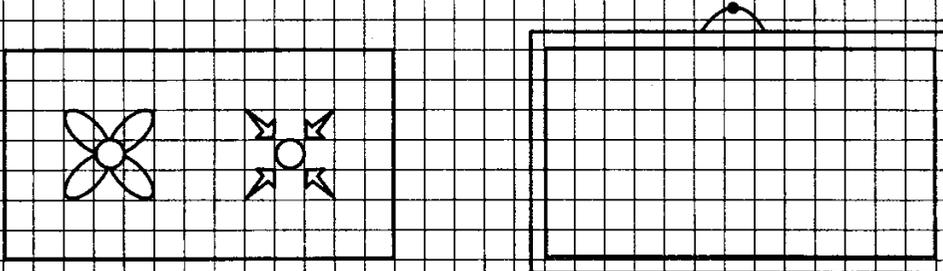
2. Соедини точки по образцу.



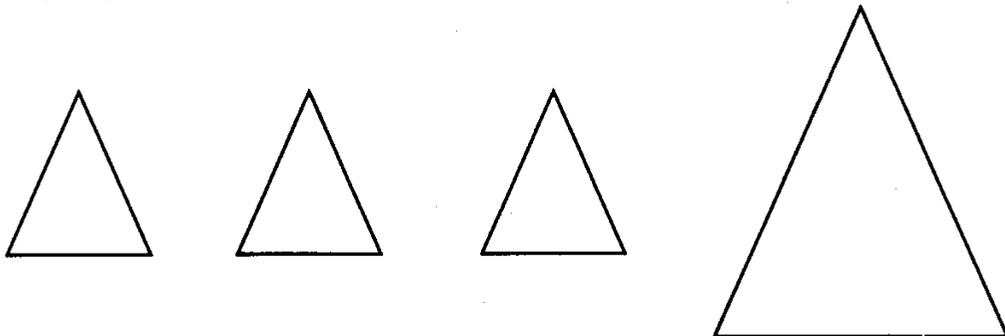
3. Нарисуй внутри большого круга постепенно уменьшающиеся круги.



4. Повтори рисунок.

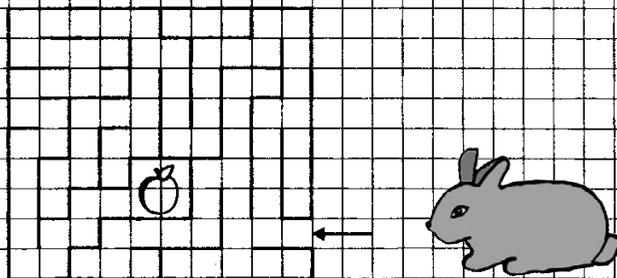


5. Раскрась маленькие треугольники оранжевым, зелёным и коричневым. Вырежи все фигуры.



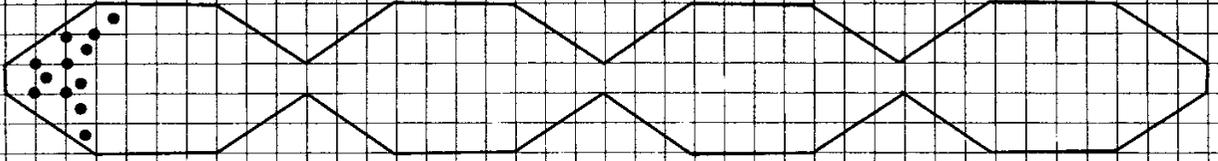
6. Наклей вырезанные треугольники так, чтобы большой был между коричневым и зелёным, а зелёный — рядом с оранжевым.

7. Покажи зайчонку дорогу к яблоку.



ЗАНЯТИЕ 4

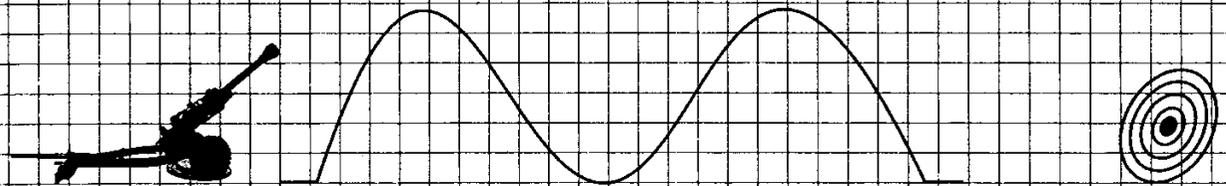
1. Поставь как можно больше точек шариковой ручкой в этой фигуре.



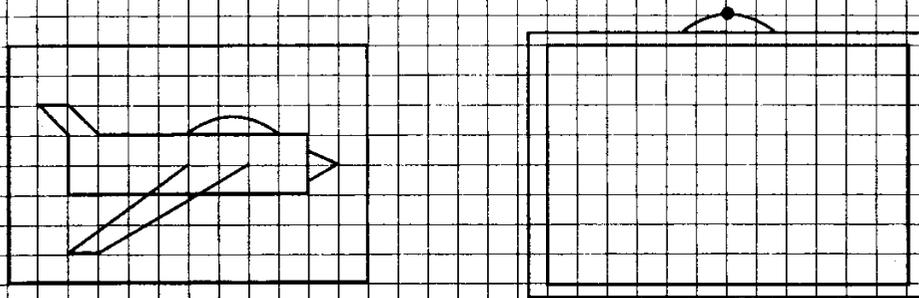
2. Соедини точки по образцу.



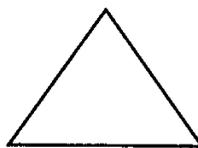
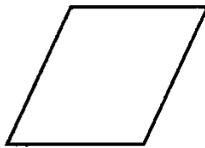
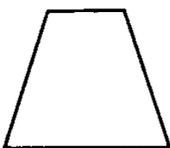
3. Попадай в центр мишени.



4. Повтори рисунок.

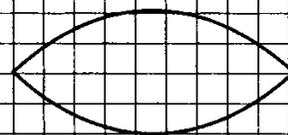
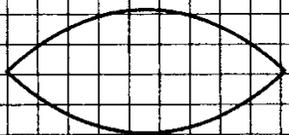
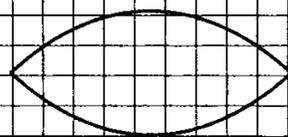
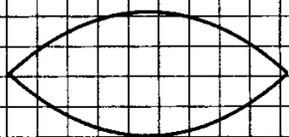


5. Раскрась четырёхугольники розовым, фиолетовым и голубым.
Вырежи все фигуры.



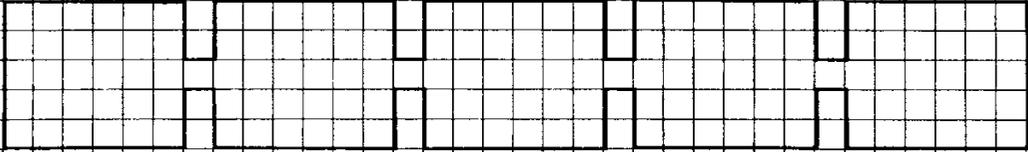
6. Наклей вырезанные фигуры так, чтобы треугольник был между розовым и голубым четырехугольниками, а голубой — рядом с фиолетовым.

7. Дорисуй.



ЗАНЯТИЕ 5

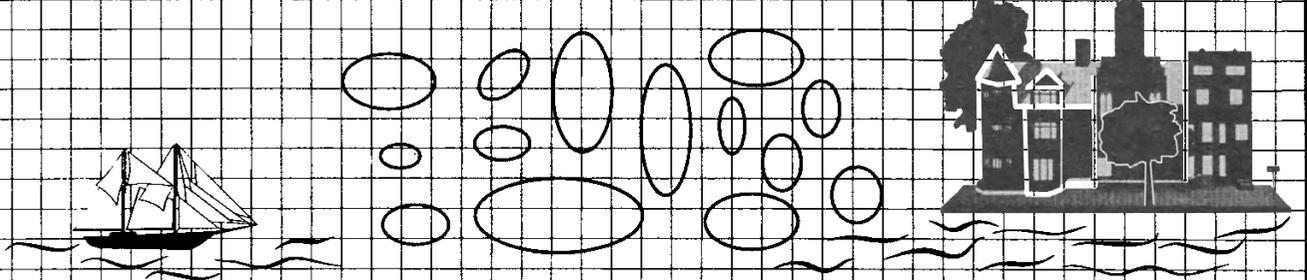
1. Поставь как можно больше точек шариковой ручкой в этой фигуре.



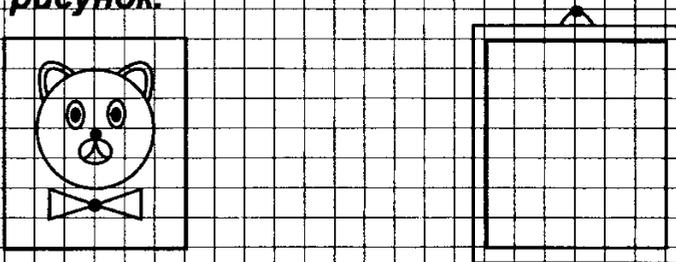
2. Соедини точки по образцу.



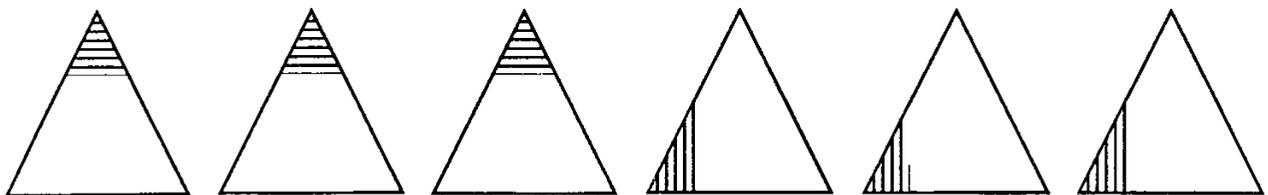
3. Проведи корабль к берегу, не посадив его на мель.



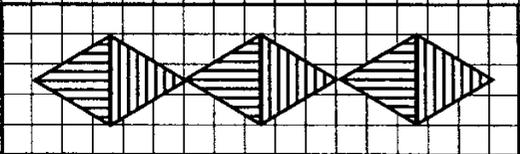
4. Повтори рисунок.



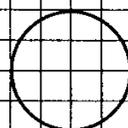
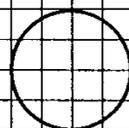
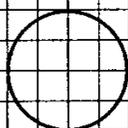
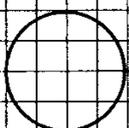
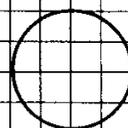
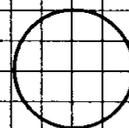
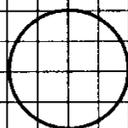
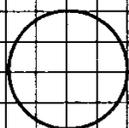
5. Заверши штриховку треугольников и вырежи их.



6. Наклей вырезанные треугольники, как на образце.

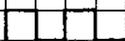


7. Дорисуй.

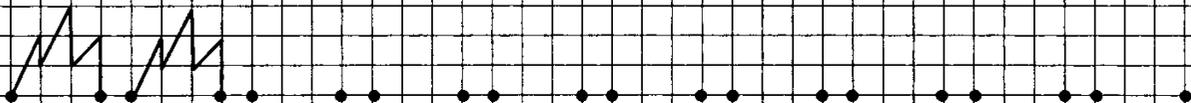


ЗАНЯТИЕ 6

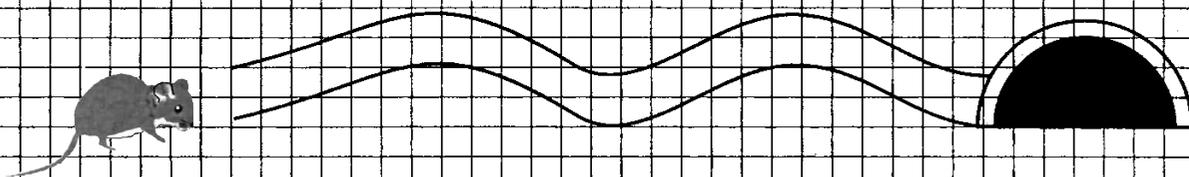
1. Найди закономерность и продолжи линию.



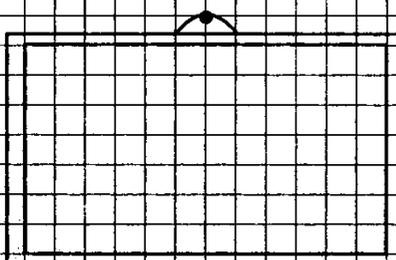
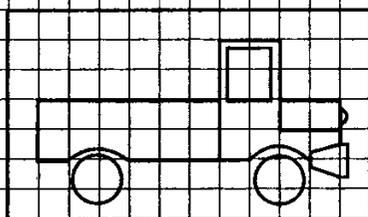
2. Соедини точки по образцу.



3. Помоги мышке добраться до норки.



4. Повтори рисунок.



5. Заверши узоры и вырежи все детали.

