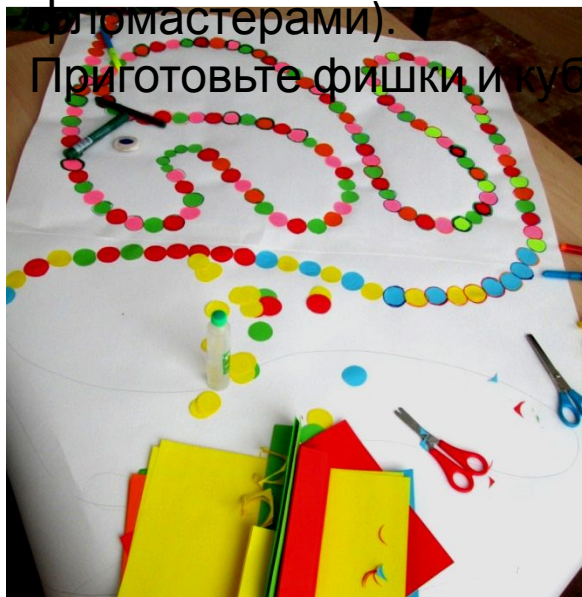


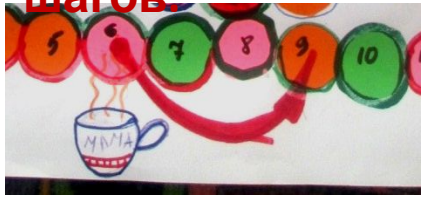
Технологическая карта.

1. Продумайте тематические сюжеты.
2. При необходимости нарисуйте эскиз настольной игры.
3. Нарисуйте волнистую произвольную линии по полю игры (2 ватмана).
4. Наклейте цветные кружки – ходы на волнистую линию.
5. Отметьте старт и финиш.
6. Заполните игровое поле (по волнистой линии) отдельными тематическими сюжетами (карандашами и фломастерами).

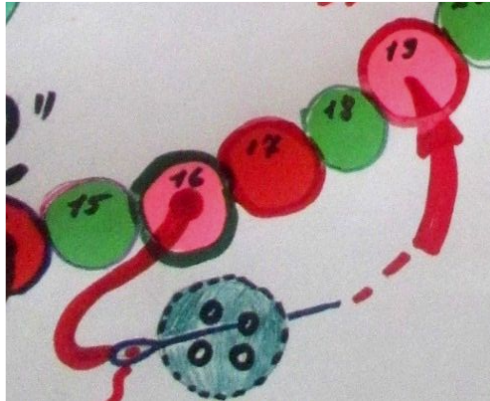
7. Приготовьте фишки и кубик.



Сюжеты – помощники, дающие право совершить движение вперёд на несколько шагов.



Налил маме чай.



Сам пришил пуговицу.



**Выучил песню и получил «5».
Порадовал маму.**



Собрал маме красивые бусы.



Помог маме помыть посуду.



Вместе с сестрёнкой сделали маме сюрприз.



Вместе с папой отремонтировали мамин стульчик.



Желаешь маме почистить Картофель. Не торопись.

**Ты помог маме подмести пол?
Вернись, ещё раз посмотри – чисто ли?**



Учись думать о маме.



Если ты думаешь, что прав, то скажи об этом

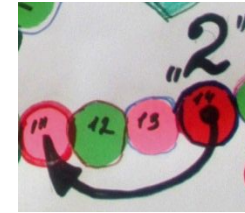
Сюжеты препятствия указывают совершить движение на несколько шагов назад:



Мама связала тебе шапочку, а ты потерял её, не переживай, посмотри назад –вон она.



Послушай маминого совета, и у тебя всё получится.



Разнообразием не увлекайся.



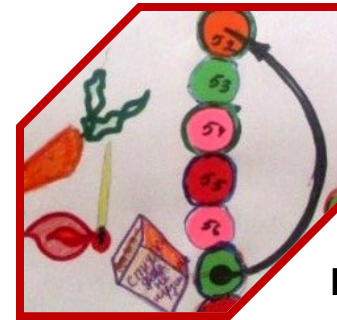
Убери осколки осторожно.



Правильно, что



Чужую вещь верни сам.



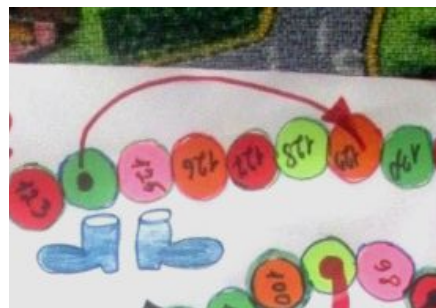
Печку затопит папа.



Вставил батарейку в будильник. Теперь мама не опоздает.



Спой маме
песенку.
Ей будет приятно.



Сам помыл свои
сапоги.
Молодец!



С папой утюжили
брюки.
Молодцы!



Скажи маме ласковые
слова.
Хорошо.

С папой испекли
пирог
для мамы. Спасибо.

Сюжеты – одобряющие, дающие право совершить движение вперёд на несколько шагов.



Без напоминаний чистишь свои
зубы.
Так держать!



