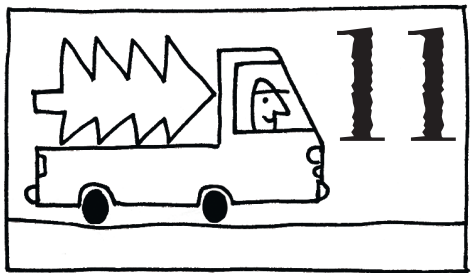
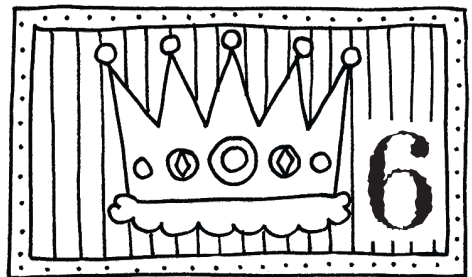
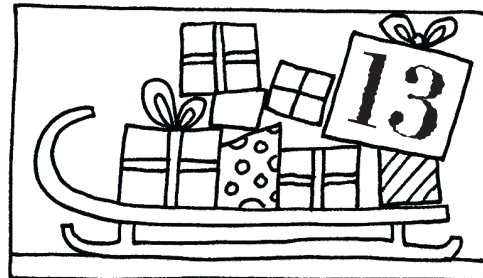
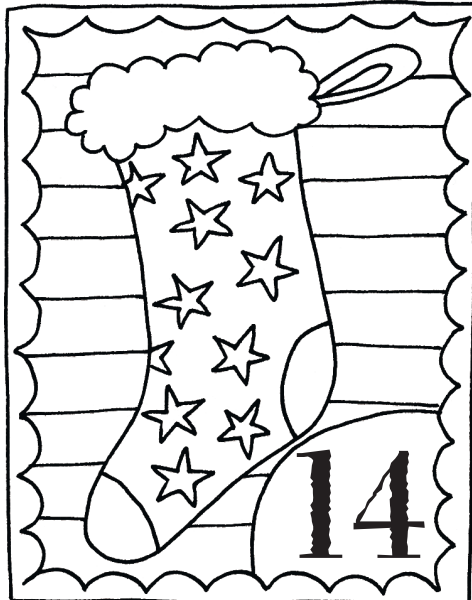
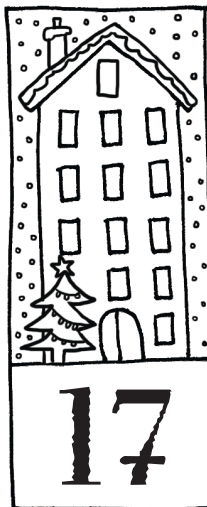
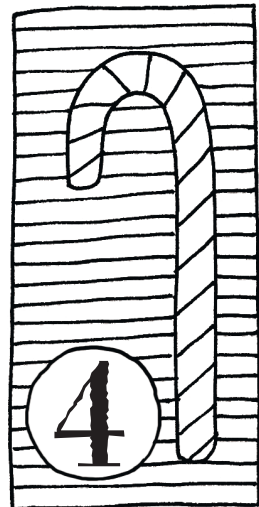
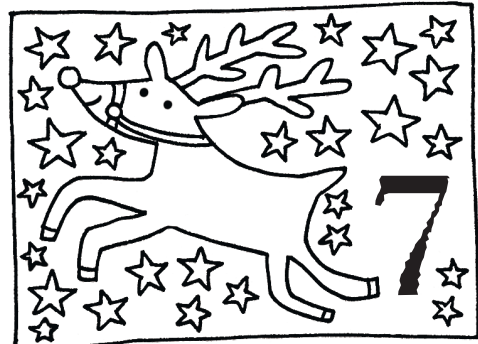
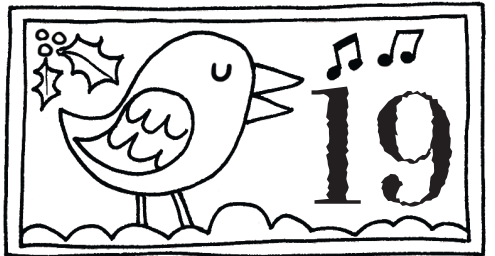
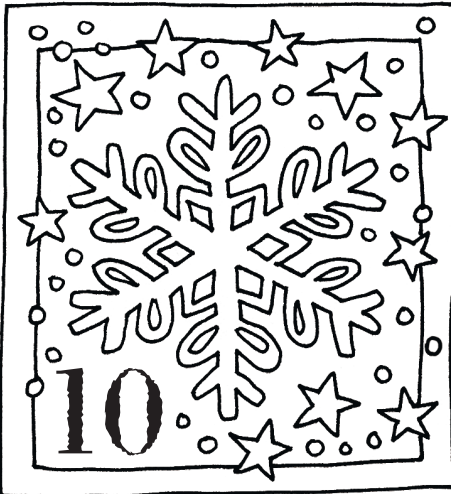
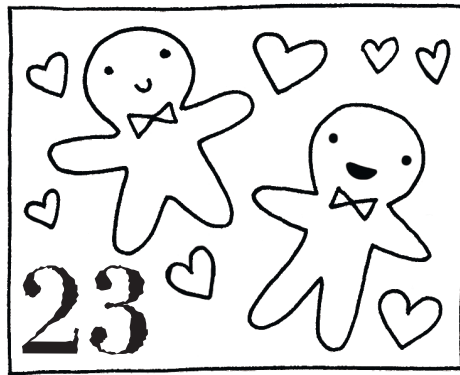
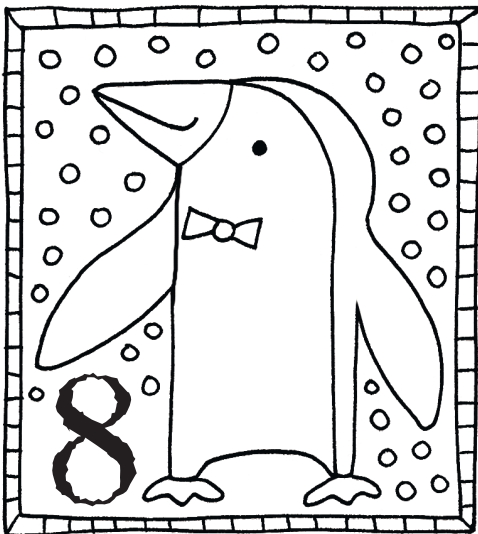


НОВОГОДНИЙ ОТСЧЁТ

Эти картинки скрасят время ожидания рождественских и новогодних праздников. Скрасят, если их раскрасят!





СУПЕРСАНТЫ

КАКОЙ САНТА? Среди четырёх наглых самозванцев есть настоящий Санта Клаус. Попробуй опознать его с помощью подсказок.

А

☆ На нём ремень.

☆ Он не очень высокий.

☆ И борода у него настоящая.

☆ А вот помпон от шапки он потерял.

..... настоящий Санта.

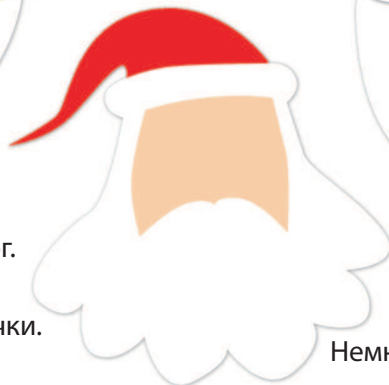


Дорисуй

Сантам.

Дорисуй разные выражения на их лицах.

А ещё шапки.




Этот Санта отправляется на юг. Дорисуй ему солнцезащитные очки.


Немного румянца не помешает.

КАРТИНА ДЛЯ САНТЫ

Закрась каждую клеточку по цветовому коду, и ты узнаешь, какая картина восхищает и вдохновляет Санту! Начало положено.

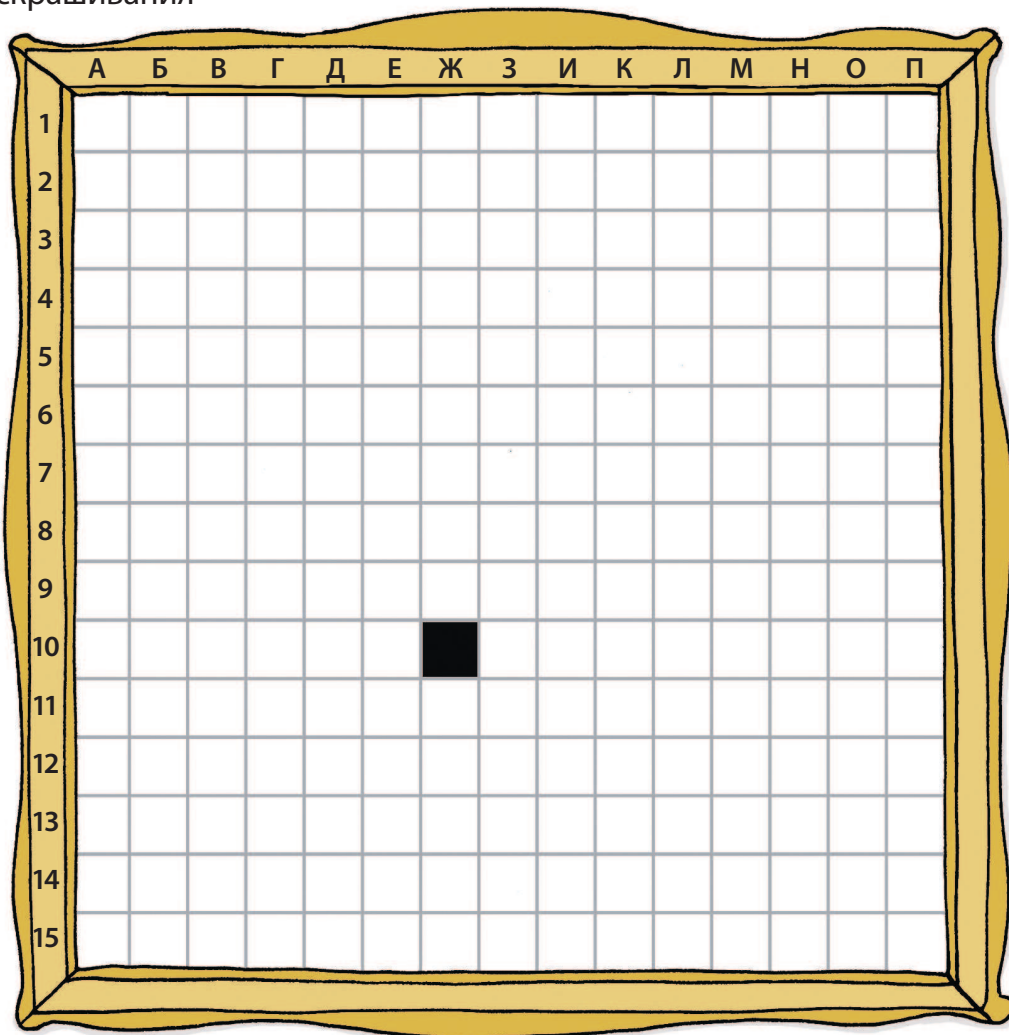
Каждая клеточка имеет свои координаты. По мере раскрашивания картины вычёркивай их — для удобства.

 Ж10, И10

 Г4, И2, Л7, Б1, Н3, Е3, Д6, Л4, Б3, Е7, К3, Н5, Г2, Л6, В4, О2, Г5, И1, Л2, Д7, Л3Ю Е4, Б2, М5, Г6, Н4, Г3, К7, О3, Д4, Л5, Б4, И3

 Е9, И13, К10, В8, М9, Ж12, И8, Ж7, Л8, Г9, З11, Н8, К12, Е11, Е8, З7, И11, Ж13, З14, К9, Д8, З10, Е12, М8, Ж14, И7, К11, Г8, З12, Ж9, З13, К8, И9, Е10, З8, Д9, И12, Л9, Е8, И14, Ж11, З9

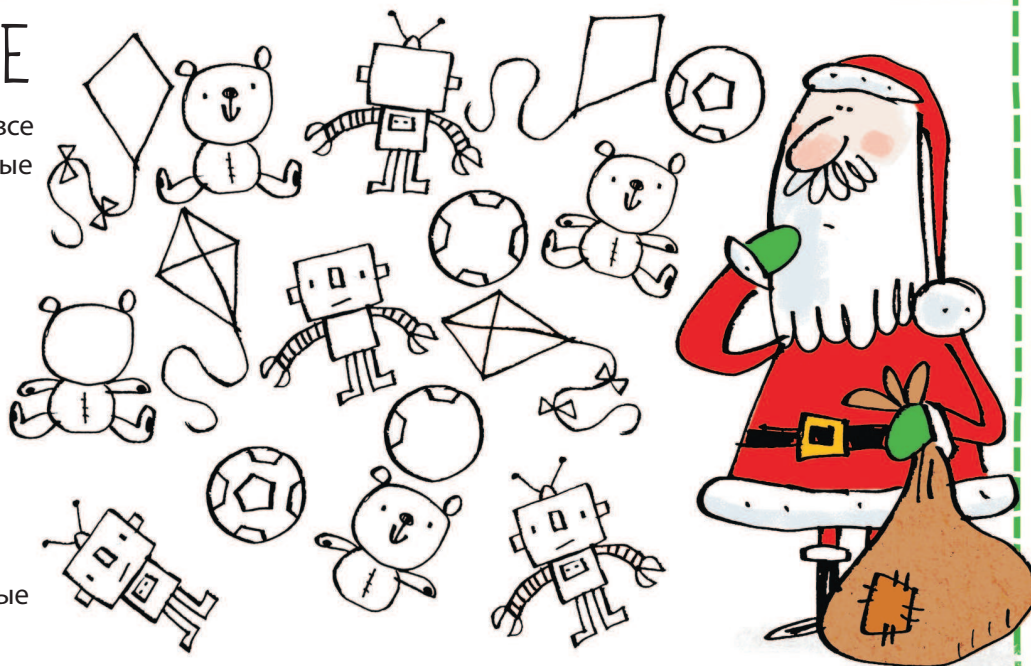
 З15



ПОМОГИ САНТЕ

Санте необходимо сложить все подарки в мешок. Но озорные эльфы разбежались и не желают помогать, им бы только поиграть.

На картинке изображено четыре варианта каждой игрушки, но только один законченный. Помоги Санте раскрасить и собрать все готовые игрушки. А потом дорисуй и раскрась остальные по образцу.



ЁЛОЧНЫЕ ИГРУШКИ

ГИРЛЯНДА

Этой гирляндой скоро украсят праздничную ель. Но сначала раскрась белые фонарики, следуя цветовой последовательности.

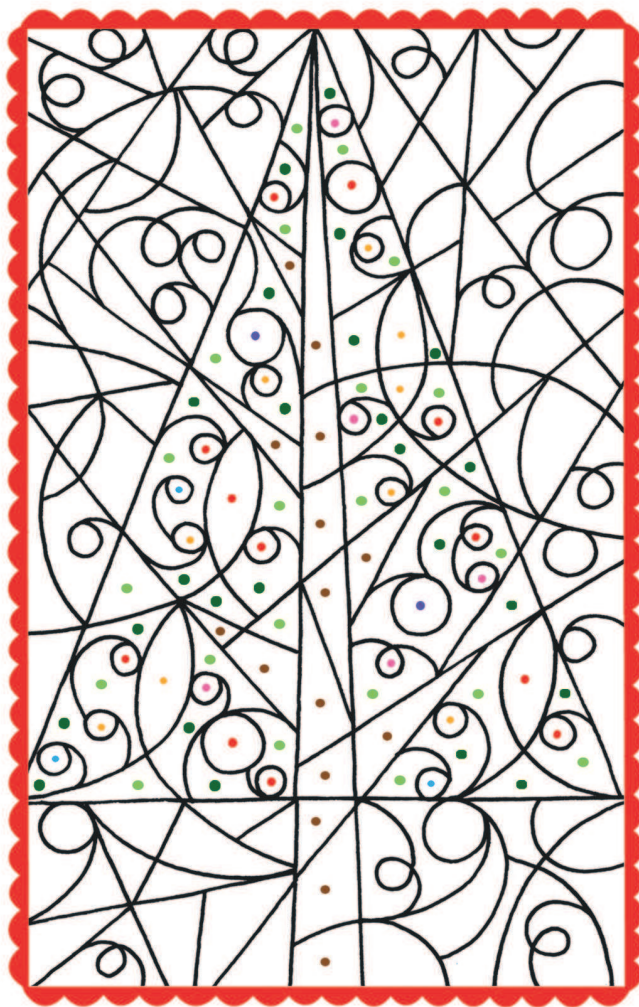


Дорисуй
Укрась эти игрушки узорами.



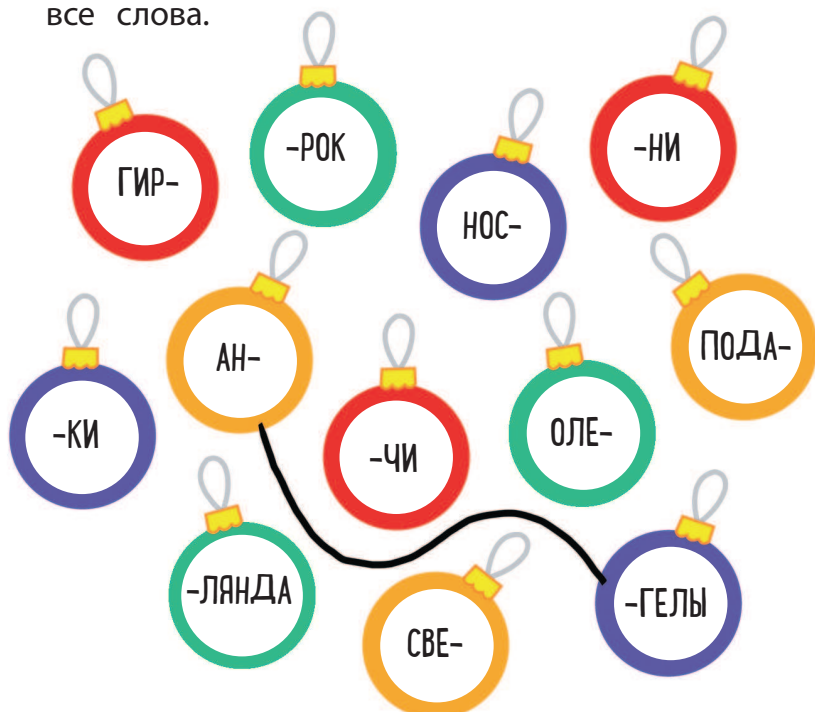
СВЕРКАЮЩАЯ ЁЛКА

Раскрась эту ель, ориентируясь на цвета точек на ней.



ПО ПАРАМ

На каждом ёлочном шаре написана лишь половина слова, которое относится к Рождеству. Подбери каждому шару пару, чтобы отгадать все слова.



ПРАЗДНИЧНАЯ НАХОДИЛКА

Найди и раскрась вот такие ёлочные игрушки:

☆ 3 полосатые игрушки

☆ 5 звёздочек

☆ 4 колокольчика

☆ 2 птицы

☆ 3 игрушки в крапинку

☆ 2 сердечка

А потом укрась и остальные.



Мастерская Санты

Канун Рождества — самое занятое время для эльфов. Помоги им найти на картинке все предметы из списка.

- ☆ 4 мышки
- ☆ 5 игрушечных солдатиков
- ☆ 7 карамельных тросточек
- ☆ 4 красных шарфа
- ☆ серебряную пряжку для ремня
- ☆ шапку без колокольчика
- ☆ полосатые носки
- ☆ 8 кубиков от конструктора
- ☆ 2 теннисных мяча





ИГРЫ ДЛЯ РОЖДЕСТВЕНСКОЙ ВЕЧЕРИНКИ

РОЖДЕСТВЕНСКИЕ ШЕПТАЛКИ

Играть лучше всего большой компанией. Пусть все гости сядут в одну линию на большом расстоянии друг от друга.

1. Первый в ряду человек шепчет какую-нибудь фразу сидящему рядом. Не следует повторять фразу.



2. Сидящий рядом повторяет фразу, которую, как он думает, он услышал, следующему.



3. Игра продолжается, пока последний сидящий в ряду не услышит фразу.



4. Последний в ряду произносит услышанное вслух.



ЗАСТЫВШИЙ СНЕГОВИК

В этой игре каждый пытается заставить «снеговика» сдвинуться с места...

1. Выберите того, кто исполнит роль снеговика. Снеговик «заморожен», а значит, должен оставаться неподвижным.

2. А теперь каждый должен постараться расшевелить снеговика. Его нельзя трогать, но можно...

3. Игра заканчивается, если «снеговик» сдвинется с места, улыбнется или засмеется. Тот, кто расшевелил снеговика, становится следующим «снеговиком».



ПЕРЕДАЙ СНЕЖОК

Для этой игры тебе понадобится мячик — «снежок» — и музыкальный проигрыватель. Перед началом игры выберите ответственного за включение и остановку музыки.

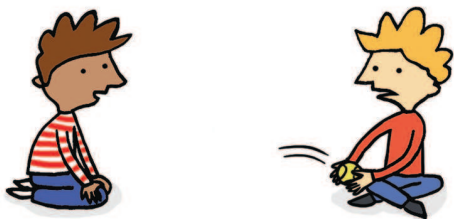
1. Все гости садятся в круг, одному из них даётся «снежок». Начинает играть музыка, и «снежок» кидают кому-либо из сидящих.



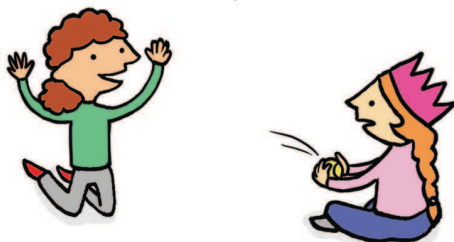
2. Поймавший «снежок» так же быстро кидает его другому, а тот — следующему, и так далее.



3. Игра продолжается до тех пор, пока играет музыка. Участник, держащий «снежок» в момент, когда музыка перестаёт играть, выбывает.



4. Снова включается музыка. Игра продолжается. Победителем становится последний оставшийся в игре участник.



НОВОГОДНИЕ МЕЧТЫ

Все игроки по очереди добавляют в список подарков свои пожелания, при этом называя все предыдущие загаданные подарки. Сбившийся выбывает из игры.

НА ЭТОТ НОВЫЙ ГОД Я НАДЕЮСЬ ПОЛУЧИТЬ... СКЕЙТБОРД.



НА ЭТОТ НОВЫЙ ГОД Я НАДЕЮСЬ ПОЛУЧИТЬ... СКЕЙТБОРД И РУЧКИ.



НА ЭТОТ НОВЫЙ ГОД Я НАДЕЮСЬ ПОЛУЧИТЬ... СКЕЙТБОРД, РУЧКИ И ВЕЛОСИПЕД.



НА ЭТОТ НОВЫЙ ГОД Я НАДЕЮСЬ ПОЛУЧИТЬ... СКЕЙТБОРД, РУЧКИ, ВЕЛОСИПЕД И КНИГУ.



НА ЭТОТ НОВЫЙ ГОД Я НАДЕЮСЬ ПОЛУЧИТЬ... СКЕЙТБОРД, РУЧКИ, ВЕЛОСИПЕД, КНИГУ И КОТЁНКА.



ПОДСКАЗКА: чтобы усложнить задачу остальным участникам, ты можешь загадывать вещи в алфавитном порядке, начиная с буквы «А».



ДОМОЙ НА ДОРОГЕ

В канун праздника каждому хочется побыстрее добраться домой. Попробуй выполнить следующие задания.

Дороги заполнены машинами, все везут домой ели и подарки. Сможешь найти на картинке и раскрасить...

☆ 8 рождественских елей

☆ 4 собаки

☆ 20 подарков

☆ оленя

☆ сломанную машину

☆ 2 индюшек

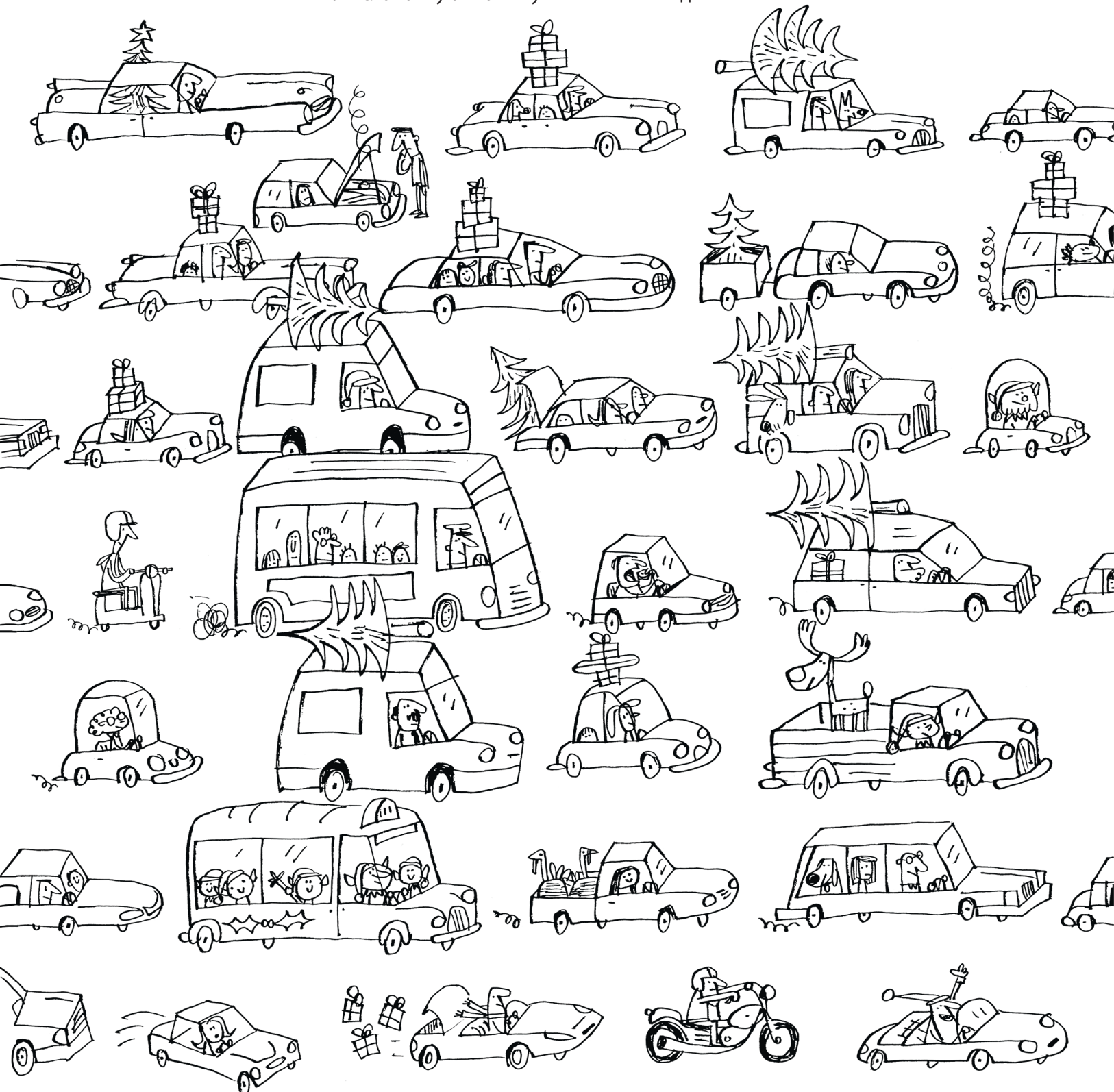
☆ машину

с 4 людьми

☆ Санта Клауса


в спортивной

машине




РОЖДЕСТВЕНСКИЕ ГОНКИ

Чтобы как можно быстрее добраться до дома в Рождество, папа должен выбрать кратчайший путь. На каждой дороге его ждут препятствия. Каждое соответствует определённому количеству очков. Чем меньше очков ты наберёшь, тем быстрее приедешь. Какой путь выберем?

 Дыра в асфальте = 1

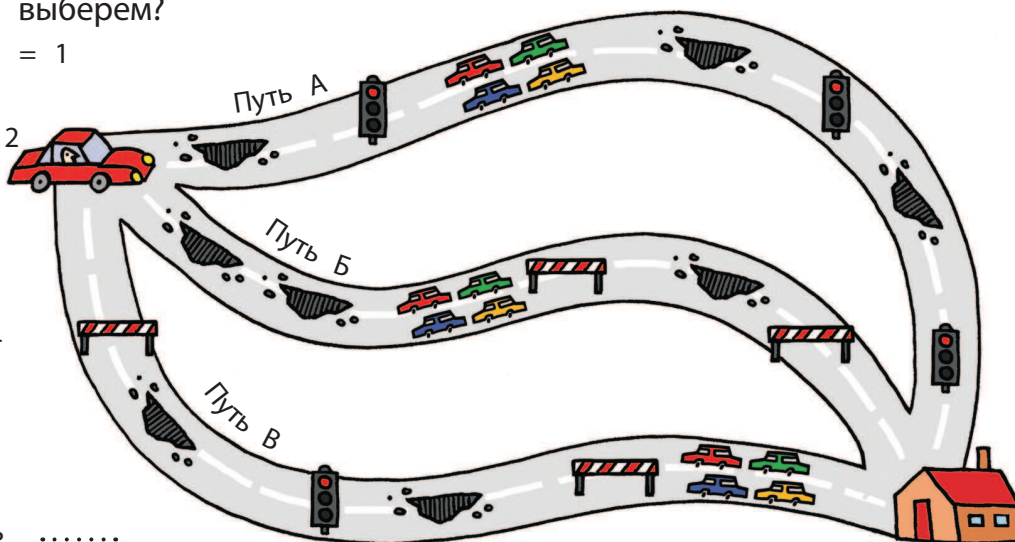
 Красный свет = 2

 Пробки = 3

 Дорожные заграждения = 4

Место для расчётов:

Ему следует выбрать путь



КАК ДОЛГО?

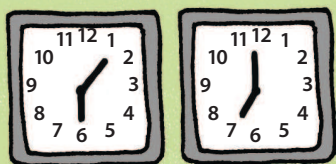
Эти люди направляются домой. Часы показывают время отбытия и прибытия домой. Сосчитай, сколько времени понадобится каждому.



..... минут



..... минут



..... минут

ДОРОГА ДОМОЙ

Девочка в квадрате Б4 только что закончила поход за покупками и хочет вернуться домой. Чтобы определить дорогу домой и узнать, где она живёт, зачеркни квадраты с координатами В2, Ж3, Б1, Г4, Ж1, А3, В1, Д2, Ж4, В5, Е1, Г5, А1, Д4, Ж2, Д1, Б5, Е2, Ж5, А4, Г1, В4, Г2, А2, Б2. Один из квадратов уже перечёркнут, продолжи.

Прочерти линию через незачёркнутые квадраты, чтобы указать девочке путь домой. На последнем квадрате будет её дом.

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж
1							
2							
3							
4							
5							

Её дом находится в секторе