



3~4岁 

图/一度映像工作室

文/《左右脑益智游戏》编写组



图书在版编目 (CIP) 数据

左右脑益智游戏·判断力·3~4岁 / 一度映象工作室著.

—成都: 四川少年儿童出版社, 2011.12

ISBN 978-7-5365-4925-8

I. ①左… II. ①—… III. ①智力游戏-学前教育-教学参考资料 IV. ①G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第220474号

左右脑益智游戏·判断力·3~4岁

一度映象工作室 著

责任编辑: 谢 徽

封面设计: 燕 阳

版式设计: 吴向鸣

责任校对: 杨 非

责任印制: 王 春

出 版: 四川出版集团 四川少年儿童出版社

地 址: 成都市槐树街2号

经 销: 新华书店

网 址: <http://www.sccph.com.cn>

网 店: <http://shop.sccph.com.cn>

印 刷: 四川省印刷制版中心有限公司

成品尺寸: 225mm×210mm 1/20

印 张: 5

字 数: 100千

印 数: 1-10 000册

版 次: 2012年1月第1版

印 次: 2012年1月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5365-4925-8

定 价: 15.00元



判断力

左右脑益智游戏

目录

谁的眼睛	2	印 章	26
找尾巴	4	美味的食物	28
动物和影子	6	认时间	30
变变变	8	找尾巴	32
大迷宫	10	看谁跳得远	34
小猴摘桃子	12	谁大谁小	36
爱照镜子的公主 ...	14	运胡萝卜	38
王子的手套	16	找朋友	40
拼图游戏	18	看影子认事物	42
小马过河	20	转一转认一认	44
找规律画画	22	对与错	46
放风筝	24	小马过河	48

想象力 · 判断力 · 注意力 · 记忆力 · 观察力

判断力

左右脑益智游戏

三只小猪	50	盖房子	74
糖葫芦	52	判断图形	76
认图形	54	彩球回家	78
相同和不同	56	小动物的食谱	80
照相	58	美丽的花	82
糊涂画家	60	连连看	84
拼图（一）	62	什么不见了	86
拼图（二）	64	找食物	88
大迷宫（一）	66	认识自己	90
大迷宫（二）	68	猜动物	92
分一分理一理	70	找不同（一）	94
讲给妈妈听	72	找不同（二）	96





3~4岁



YZLI0890119546

图/一度映像工作室

文/《左右脑益智游戏》编写组

四川出版集团 四川少年儿童出版社



谁的眼睛

宝宝动脑又动手

下面图中几双眼睛分别是右图中谁的？请你说一说。



妈妈5分钟



准备大、中、小3个盒子,大、中、小的物品。让宝宝说出这些物品谁最大,谁最小。

让宝宝把物品按大、中、小分别放进相应的盒子里。最后,把3个盒子按大、中、小的顺序排列。





找 尾 巴

宝宝动脑又动手

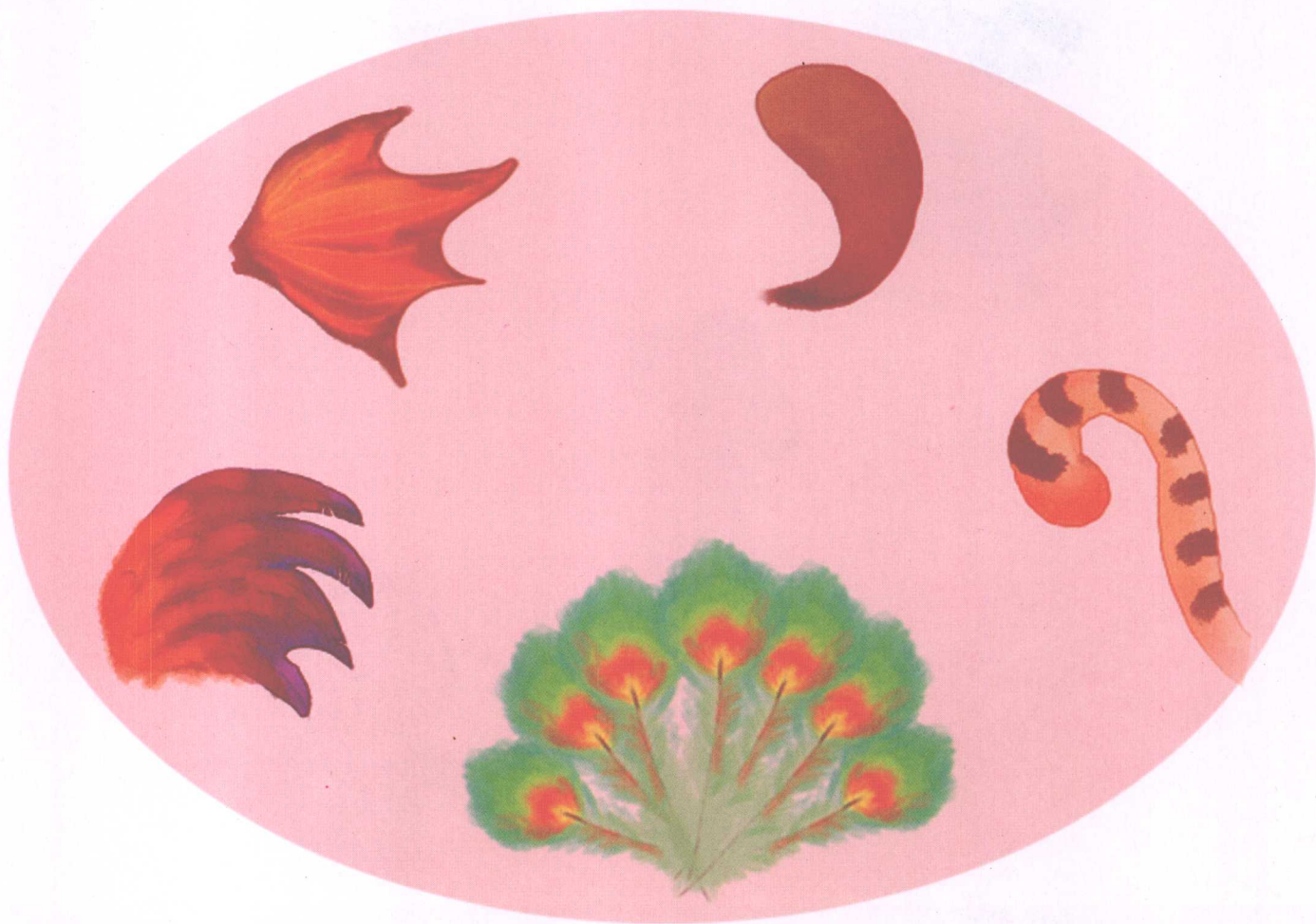
哪一条尾巴是小狗的？请你找一找。



妈妈5分钟



妈妈准备2个毛绒玩具,如兔子和小猫。再准备萝卜、大蒜、葱、火腿肠、牛奶。先让宝宝想一想兔子和小猫都喜欢吃什么,然后让宝宝找出兔子或小猫喜欢的食物分别放在它们面前。





动物和影子

宝宝动脑又动手

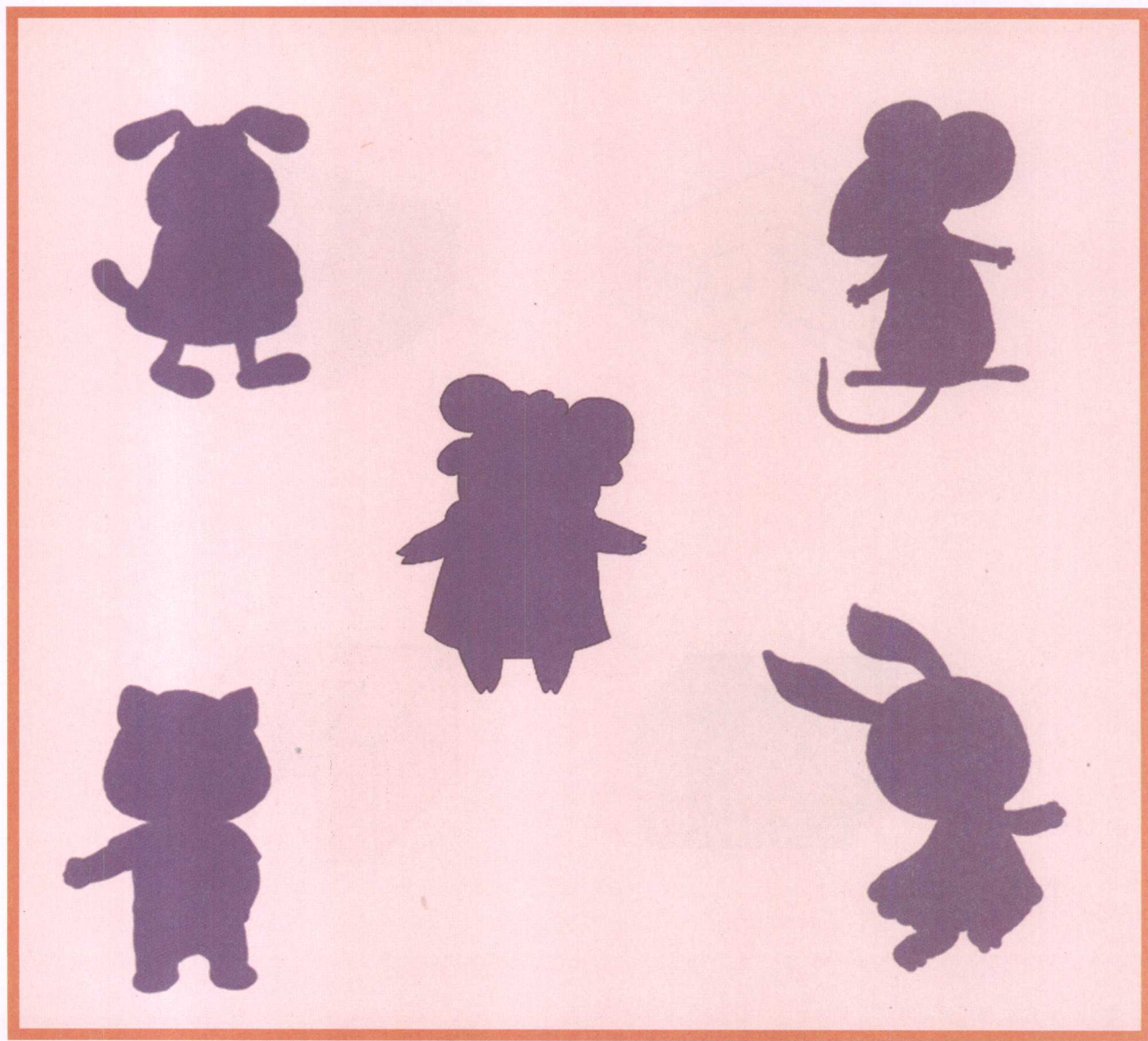
动物在跳舞，仔细看看它们的影子是哪个？



妈妈5分钟



妈妈用纸板剪成3~5种动物的形状,然后投影到墙上,让宝宝说出动物的名字。妈妈也可以用家中的毛绒玩具做这个游戏。如果妈妈会手影的话,就更加方便了。这个游戏是为了训练宝宝的逻辑判断能力。

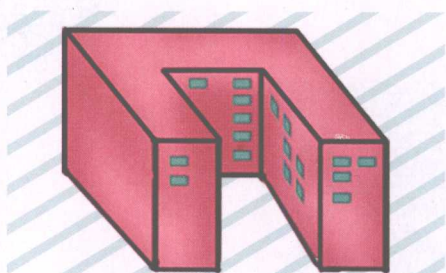
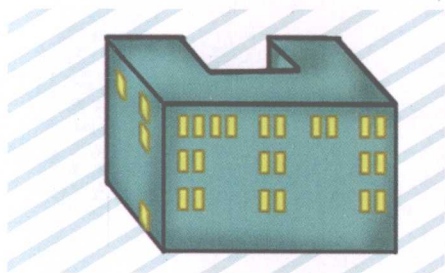
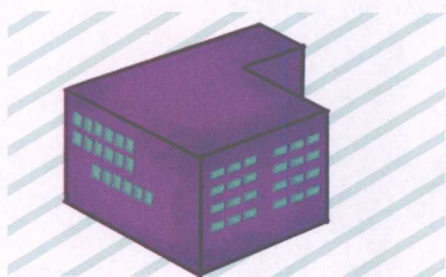
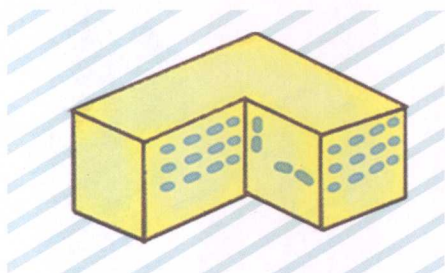




变 变 变

宝宝动脑又动手

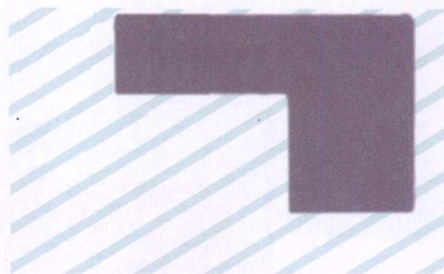
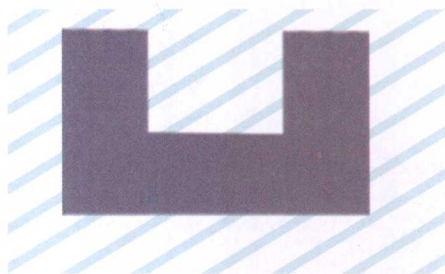
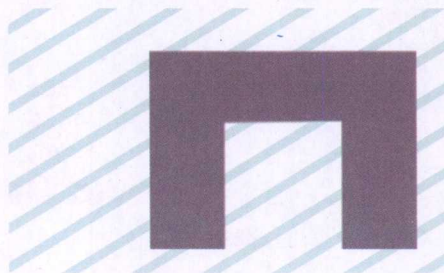
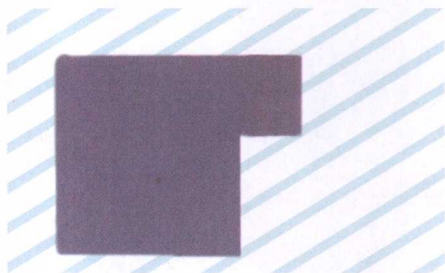
你知道什么是房子的投影吗？你能用线把房子和它的投影连起来吗？



妈妈5分钟



妈妈可以用积木来做这类游戏。妈妈找出圆柱体、立方体、锥体的积木,并告诉宝宝这些积木形状的名称,然后把这些积木投影到墙上,让宝宝说出正确的答案。





大 迷 宫

宝宝动脑又动手

走走下面的大迷宫。看看你要用多少时间。有东西挡住的线路不能通过。



妈妈5分钟



妈妈让宝宝先用眼睛默看,然后用手指指着迷宫走一遍,看两次的结果是不是一样的。
走迷宫时,要采到5朵花。





小猴摘桃子

宝宝动脑又动手

小猴想把路上的桃子都拿到,而且不走重复的路,它该怎么走呢?



妈妈5分钟



妈妈在地上画出和书中图上相仿的路线,分别放上5-8个小玩具,让宝宝提小篮子,从起点开始,依次捡起玩具,放进小篮子里,不走重复路线,回到起点。

