

3 игры для самых маленьких. Игра на развитие памяти – Равновесия – Лото



Игра содержит:

1 кубик «животные», 1 кубик «цвета», 15 кубов «фигура» (5 квадратов, 6 кругов и 4 треугольника), цвет которых определяет кружок сверху, 6 животных.

Игра № 1 – от 1 до 4 игроков Прогулка животных



Материал

15 кубов «фигура», 1 животное для каждого игрока, 1 цветной кубик.

Подготовка к игре

15 кубов «фигура» расположены вдоль маршрута с соблюдением ряда цветов красный/зеленый/синий. Первый куб обязательно куб «фигура квадрат» с красным кружком. Животные расположены на первом большом кубе «фигура квадрат» с красным кружком.

Ход игры

Дети по очереди бросают кубик. Их животные перемещаются до следующего куба того цвета, который выпал на кубике.

Если на кубе, куда следует идти, уже есть животное, подошедшее животное ставится рядом с первым. Если из-за прибывшего все упадет, то это животное **и только его** возвращают назад по маршруту на куб такого же цвета. Другие животные остаются на месте. В конце маршрута, если на кубике выпадает цвет, которого больше нет впереди на маршруте, игрок пропускает свой ход.

Кто выигрывает?

Игрок, который первым доберется до последнего куба, выигрывает партию. Необходимо точно попасть на куб, и чтобы цвет выброшенного кубика соответствовал цвету последнего куба, иначе игрок отступает до куба такого цвета, который выпал.

Игра № 2 – 2 – 4 игрока

Прятки

Материал

6 более крупных кубов «фигура» (3 квадрата и 3 круга), 1 кубик «животные», 6 животных.

Подготовка к игре

6 кубов «фигура» расположены в центре игрового поля. Взрослый человек прячет 6 животных под 6 кубами «фигура».



Ход игры

Первый ребенок бросает кубик, старается найти животное, выпавшее на кубике, поднимая на выбор куб «фигура».

- Если разыскиваемое животное это то, которое находится под кубом, он выигрывает животное и кладет его перед собой.
- Если разыскиваемое животное не то, которое находится под кубом, или если там нет животного, бросать кубик должен следующий игрок.

И так далее...

Особый случай:

Если на кубике выпадает уже найденное животное, ход переходит к следующему игроку.

Кто выигрывает?

Выигрывает ребенок, который найдет больше животных.

Игра № 3 – 2 – 4 игрока

Тарарах у животных

Материал

15 кубов «фигура», 6 животных.

Подготовка к игре

Материал лежит перед игроками на расстоянии вытянутой руки. Большой куб «квадратная фигура» помещен в центре игрового пространства.

Ход игры

Версия 1:

Дети по очереди выбирают куб или животное на выбор и их устанавливают один на другой или один внутрь другого. Игрок, из-за которого упадет пирамида, проиграл.

Версия 2:

С одним кубиком «цвет» и одним кубиком «животные».

Дети по очереди бросают оба кубика.

Кубик «цвет» определяет, какой куб ребенок должен взять и поставить. Кубик «животное» определяет животное, которое ребенок должен взять и поставить.

При каждом ходе игрок выбирает, взять куб или животное, соответствующие выпавшему кубик. Если в конце партии не остается ни куба, ни животного, выпавших на обоих кубиках, игрок пропускает свой ход.

Элементы нагромождают одни **над** другими, одни **в** другие, чтобы сформировать пирамиду.

Игрок, который завалит пирамиду, проигрывает.

