

Игры для детей старше-подготовительного возраста

Уважаемые родители, представляю вам серию игр, направленных на развитие логического мышления и воображения, развитие речи, пространственных представлений, расширение кругозора.

Большая стирка

Игра позволяет совершенствовать аналитическое и комбинаторное мышление, внимание, логику.

В игру входят карт с изображениями носочков. Каждая пара обладает тремя признаками: цвет пятки, цвет мыска и орнамент. Исходя из этих признаков, игроки должны собирать пары носков.



Поймай жука

Вам потребуется:

- распечатать поле с банками,
- распечатать жуков (количество жуков зависит от количества игроков, варианта игры и возраста ребенка)
- кубик игральный
- кубик, с цветными сторонами или, на который можно наклеить цветные кружки

Правила игры:

Положить жуков в вашу банку. Как вы это сделаете, будет зависеть от того, какой вариант игры вы хотите играть.

Вариант 1. Сортировка.

Это задание для самых маленьких. Сложить жуков в банку по цвету. Без использования кубика

Вариант 2. Простой

Дайте каждому игроку игровое поле и поместите в середине стола жуков. Чем больше игроков у вас есть, тем больше жуков вам потребуется.

Каждый игрок по очереди кидает цветной кубик и кладет в банку 1 жука определенного цвета.

Это вариант неконкурентной игры, которая отлично подходит для детей, которые только учатся, как по очереди играть, и следовать правилам. Если вы хотите, чтобы был победитель, то дайте каждому ребенку соответствующий набор цветных жуков, например, 3 каждого цвета. Кидаем кубик, выпал желтый цвет, одного желтого жука кладем в свою банку. Если все 3 желтых жука уже в банке, то пропускаем ход.

Вариант 3. Поймать быстрее.

Дайте каждому игроку игровое поле и поместите стопку жуков в середине. Чем больше игроков у вас есть больше жуков вам понадобится.

Используем игральный кубик. Каждый игрок кидает кубик и кладет в свою банку столько жуков, сколько выпало на кубике. Побеждает тот, кто быстрее наполнит свою банку.

Или использовать игральный кубик и цветной. Надо положить в банку определенное количество жуков определенного цвета. Если жуков такого цвета нет в середине стола, то пропускаешь ход.

