

ИГРЫ ПАЛКЕ



Мир детства 5.

ЧТО ОТКУДА?

Игра:
знакомит
с различными
группами предметов

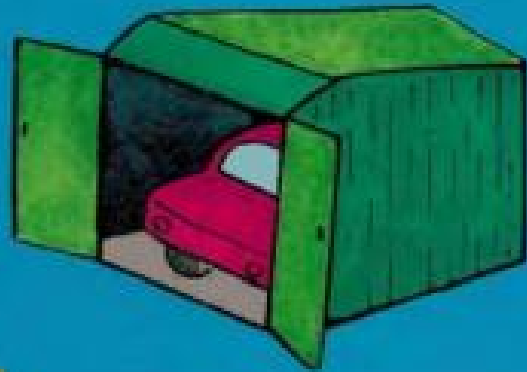
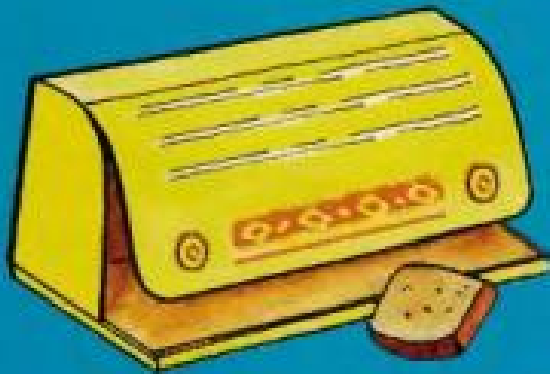
учит анализировать,
находить ассоциативные
связи между предметами

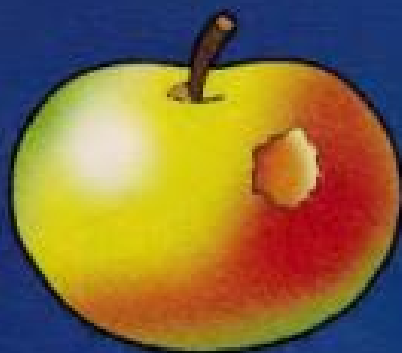
развивает внимание,
скорость реакции,
навыки самопроверки

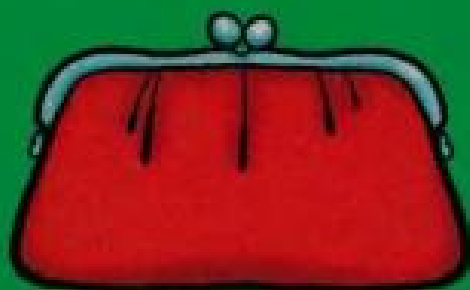
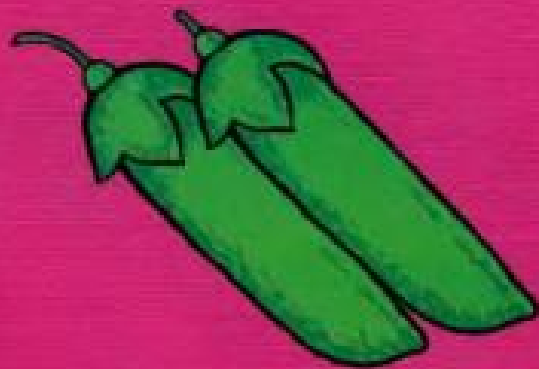
8 игровых полей, 32 карточки

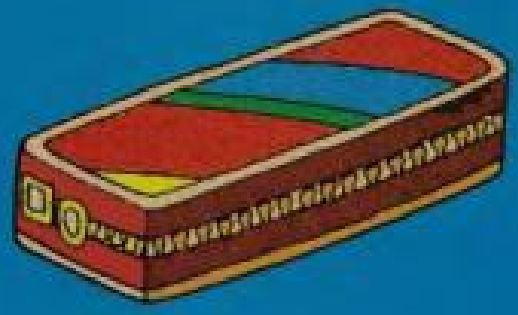
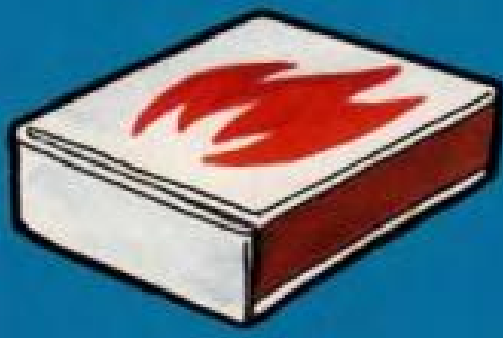
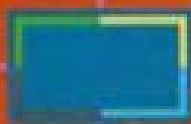


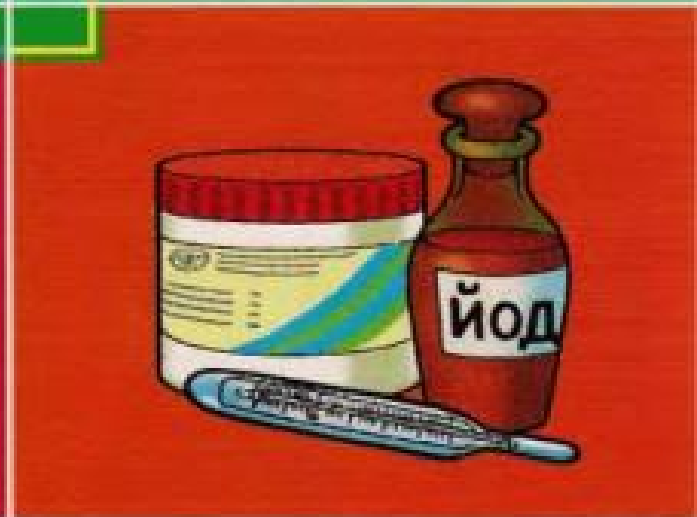
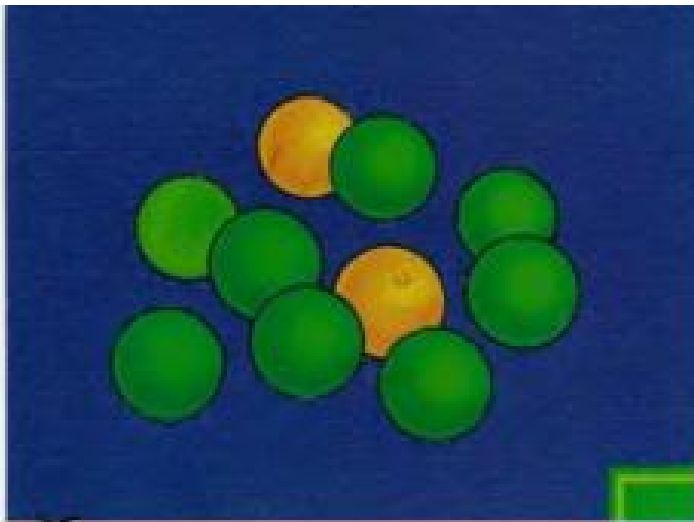
Игра-лото для дошкольников и младших школьников
**4-7
ЛЕТ**

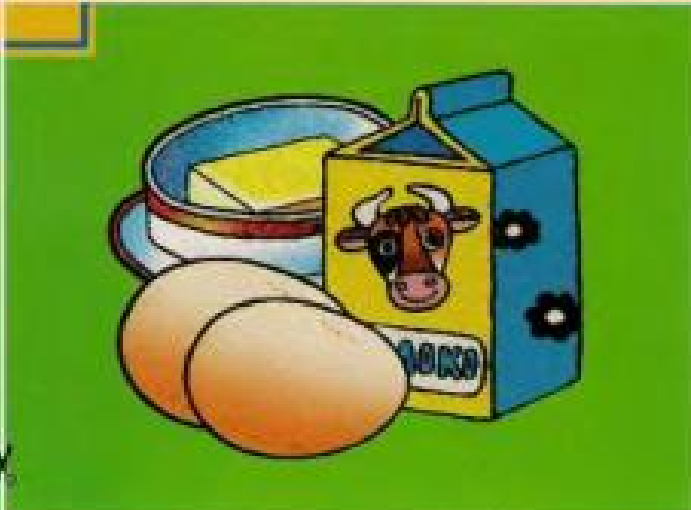
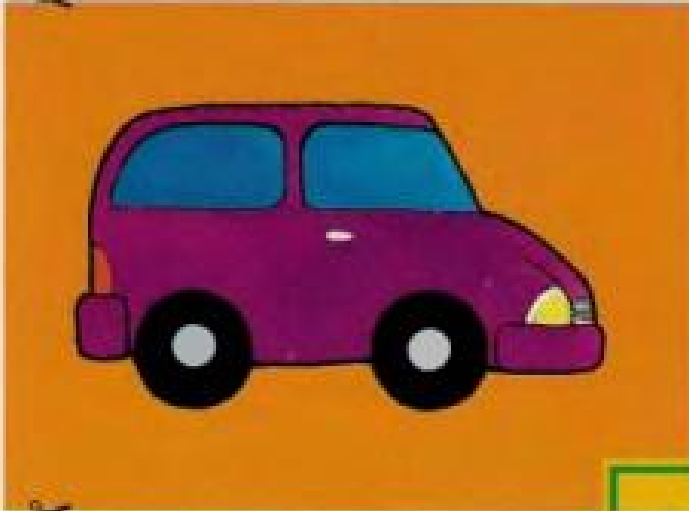
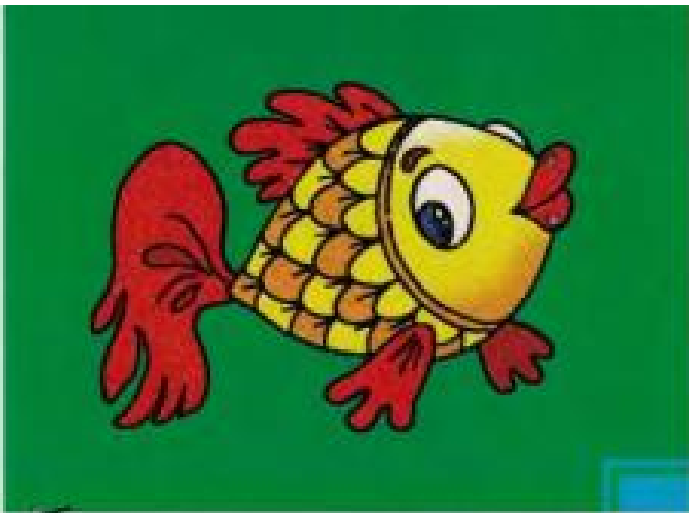


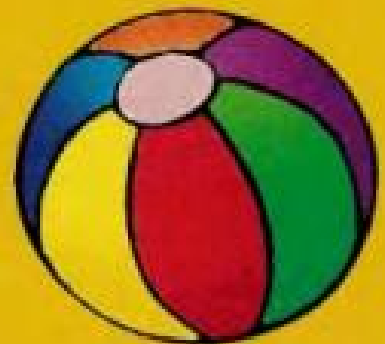
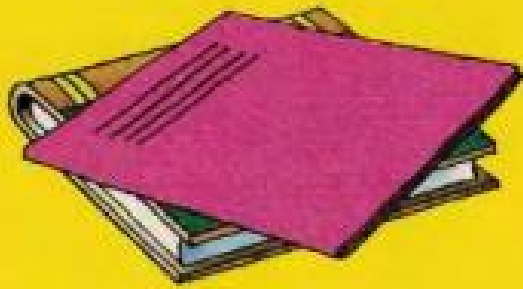
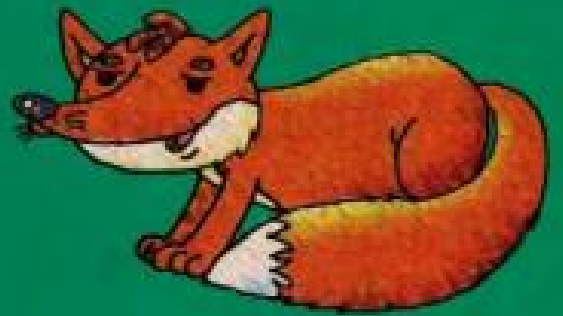


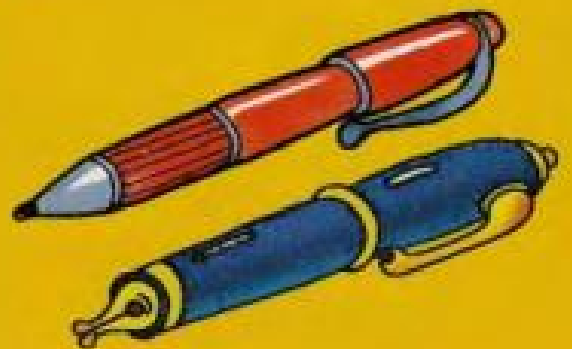
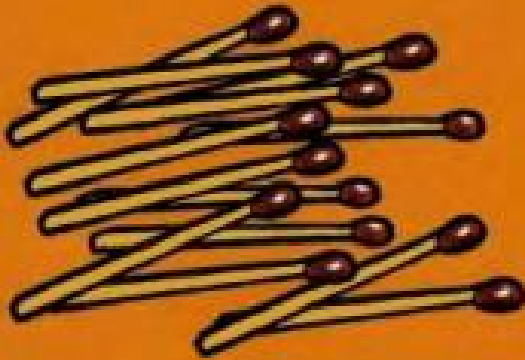












Уважаемые родители и педагоги!

Новая серия «Игры в лото» предназначена для детей дошкольного и младшего школьного возраста. С помощью наших игр дети научатся читать и считать, выделять геометрические предметы, классифицировать объекты, познакомиться с основными геометрическими фигурами, с окружающим миром и историей, освоит правила дорожного движения и многое другое. Игры-лото просты в применении и доступны по цене. Они — прекрасное пособие для занятий с детьми дома и в детском саду.

Игра «Что откуда?» учит находить ассоциативные связи между предметами.

Методические рекомендации

- В игре участвуют 2—8 человек.
- Перед началом игры разрежьте карточки и игровые поля по пунктирным линиям.
- Первое время игру проводит взрослый ведущий.
- Чтобы проверить правильность ответа, используют значки в центре поля и по углам карточек. Если цвет значка на поле и на карточке совпадает, то картинка подобрана верно.

Лото

Каждый участник берет одно игровое поле. Карточки находятся у ведущего. Ведущий показывает игрокам первую карточку, например с изображением корзины. Тот игрок, на поле которого изображены грибы, берет карточку у ведущего и кладет ее на поле. Игра заканчивается, когда один из участников соберет все карточки на своем поле. Он становится победителем.

Кто быстрее

Карточки раскладывают в середине игрового пространства изображением вверх. Каждый игрок берет одно или несколько (по договоренности) игровых полей. По сигналу ведущего участники начинают поиск карточек, подходящих к их полю. Когда один из игроков найдет все свои карточки, он говорит «стоп» и игра прекращается. Этот игрок становится победителем.

Узнай по описанию

Каждый участник берет одно игровое поле. Карточки находятся у ведущего. Ведущий берет любую карточку, но не показывает ее участникам. Он дает словесное описание изображенного предмета. Задача игроков — определить, о чем идет речь. Игрок, на поле которого изображен объект, из которого извлечен этот предмет, сообщает это остальным участникам, и ведущий открывает карточку. Если игрок угадал, он берет карточку и кладет ее на поле. Если ошибся, карточку откладывают в сторону и в игре она больше не участвует. Игра заканчивается после того, как будут разыграны все карточки. Победителем становится игрок, собравший наибольшее количество карточек.



Автор И. Мамеева. Дизайнер Е. Трегубова.

Издательство ООО «Дрофа-Медиа»
 По вопросам оптовых закупок продукции обращаться по адресу:
 127018, Москва, Суздальская вил., д. 48
 Тел.: (495) 795-05-37, 795-05-38. Факс: (495) 795-05-33
 Многоканальный бесплатный круглосуточный телефон для «школьников»:
 112172, Москва, ул. Малая Каширская, д. 9, стр. 14.
 Тел.: (495) 912-45-74, 912-11-18.
 Заказы через Интернет: www.drofa.ru

© ООО «Дрофа-Медиа», 2008

Мир детства 5.

