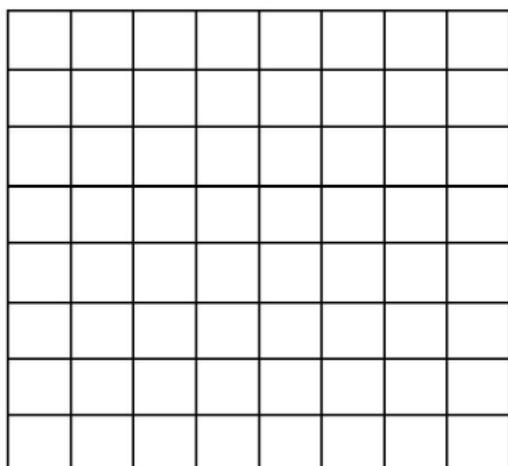




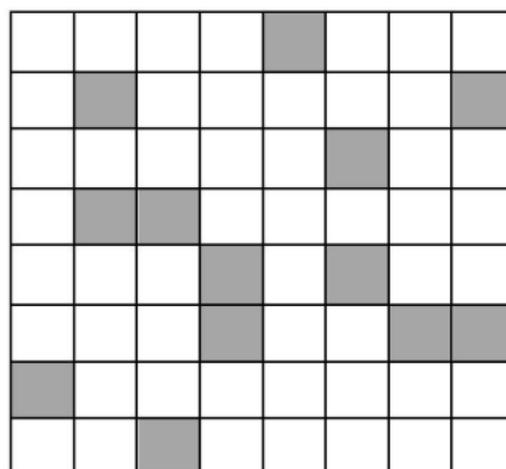
ИСТОЧНИК: <https://vk.com/leonardo88888>

**ИГРА «МАЛЕНЬКИЙ ЖУК»** Предлагаем Вашему вниманию игру «маленький жук». Она хорошо развивает пространственные ориентировки, помогает ребенку выучить основные направления (вправо, влево, вверх, вниз), заставляет думать на несколько ходов вперед. Самый простой вариант игры представляет собой игровое поле, расчерченное на квадраты 2х2 см (вар. 1). Размер поля может быть от 6х6 квадратов до 10х10 квадратов. Еще Вам понадобится фишка, пуговица, или другой маленький предмет (жук), который можно двигать по полю. Ставим «жука» на левый нижний квадрат. Заранее договоритесь, кто будет командовать, а кто передвигать фишку. Жук может ползти на 1, 2 или 3 клетки вправо, влево, вверх или вниз. По диагонали жук не ползает. Жук может ползти только по прямой. Поворачивать во время выполнения хода нельзя. Команду старайтесь произносить полностью, того же добивайтесь и от ребенка. Команда: «Жук ползёт на 3 (1 или 2) клетки вверх» - выполнение команды. Следующая команда: «Жук ползёт на 2 (1 или 3) клетки вправо» - выполнение команды. Цель – провести жука в верхний правый квадрат. Если команда дана неудачно, жук падает с поля. Можно менять места старта и финиша. Например: верхний левый квадрат – нижний правый квадрат, или верхний левый квадрат – нижний правый квадрат. Можно усложнить игру, поставив на пути жука препятствия. Для этого надо вырезать из чёрного картона квадратики 2х2см и расставить их в любом порядке на поле (вар.2). Теперь жуку придётся думать над тем, как обогнуть эти клетки. Направление движения можно менять только перед началом хода. А кто сказал, что это обязательно жук? Что если это ракета летит к далёкой галактике, старательно огибая все чёрные дыры у себя на пути! Веселого Вам путешествия!

Простое игровое поле  
Вар.1

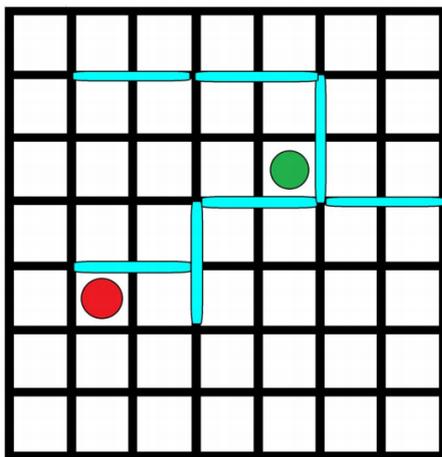


Усложнённое игровое поле.

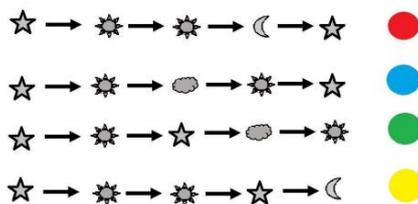
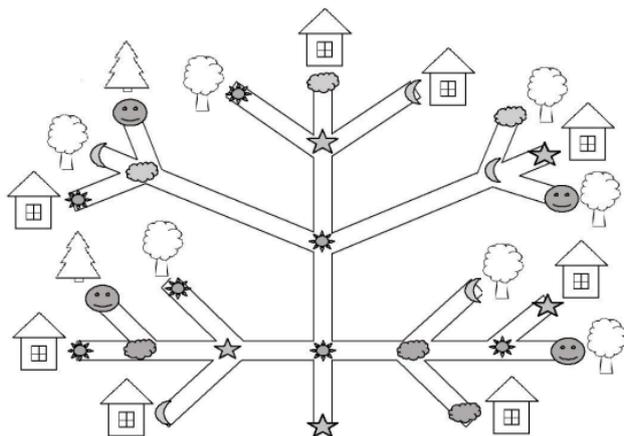


Вар.2

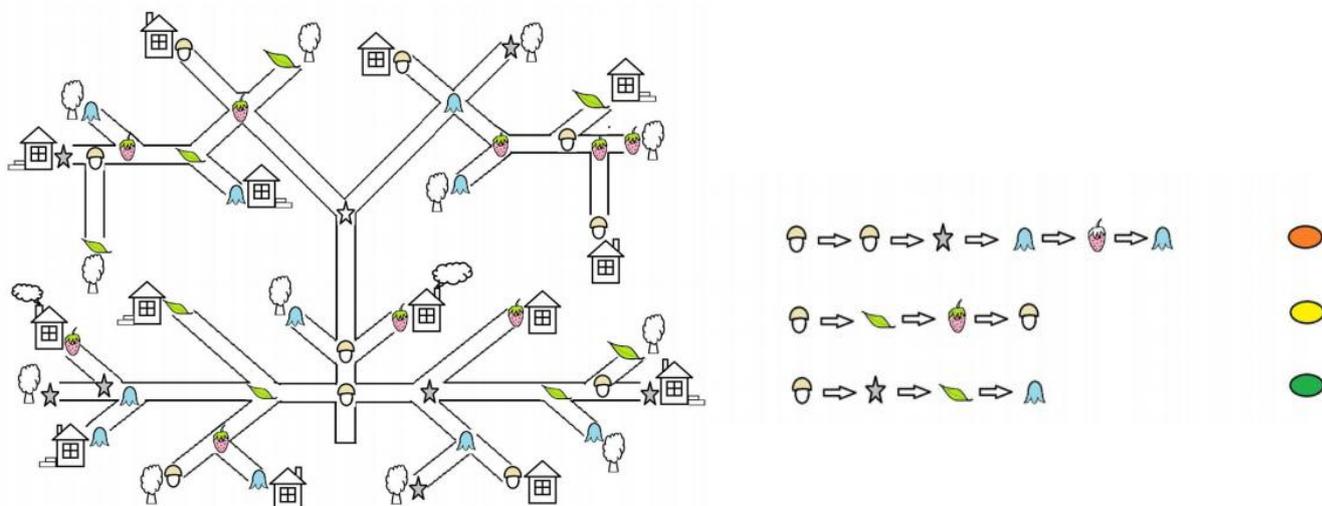
ИГРА «ЛАБИРИНТ» На этот раз мы будем строить лабиринт. Для этого нам понадобится: игровое поле 7x7 квадратов – лист картона, расчерченный на квадраты со стороной 2,5см; две фишки (пуговицы, кружочка из картона) и 16 заборчиков – тоненькие полоски из цветного картона длиной 5 см (по длине двух квадратов) и толщиной 0,3 – 0,4 см. Итак, игра начинается. Игроки садятся друг против друга и ставят свои фишки на среднюю клетку первого от себя ряда. Каждому выдаётся по 8 заборчиков – полосок. За один ход можно продвинуть свою фишку на 1 клетку в любом направлении (но НЕ по диагонали) или поставить один забор по линиям сетки поля. Цель игры – довести свою фишку до любой клетки последнего ряда, т.е. пройти все поле. Заборчик ставится на две клетки, пересекаться крест-накрест заборы не могут. Важно помнить, что как бы ни ставились заборчики, всегда должен остаться один проход для соперника. Если фишки оказались в соседних клетках, тот, чей ход, может «перепрыгнуть» через фишку другого игрока. Если никто не может перепрыгнуть (например, мешают заборчики), то фишки просто меняют местами. Игра развивает пространственное воображение и мышление, учит ребенка продумывать свои ходы и выработать стратегии. У игры много вариантов, так как каждый раз получаются новые лабиринты. На рисунке мы привели пример игровой ситуации на поле и лабиринт, который получается у игроков.



ИГРА «ДОМИКИ» Вам нужно раскрасить домики по инструкции. Прилагаются 4 схемы подхода к домикам, которые мы предлагаем закрасить. Остальные схемы Вы можете составить сами, а потом поиграть с ребенком в игру "Угадай, куда я пошел". Кстати, домики можно и не раскрашивать, а поселить в них зверят. После этого можно попросить ребенка нарисовать схему прохода к домику зайца, или к определенному дереву. А можно попробовать составить схему прохода от домика лисы к домику волка. Фантазируйте и играйте вместе с ребенком!



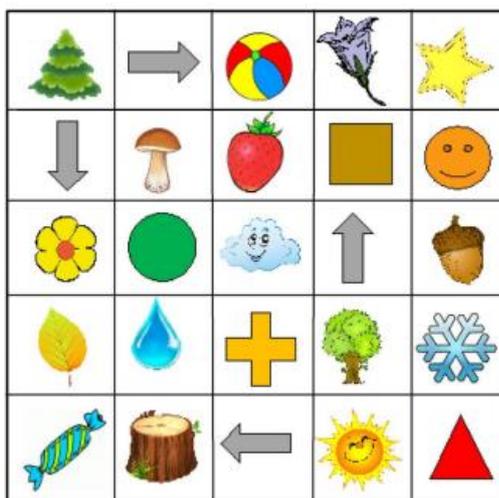
ИГРА «ДОМИКИ 2» Новое игровое поле, еще сложнее маршруты. Попробуйте раскрасить деревья в соответствии с инструкциями. Предложите ребенку составить «маршрут» прохода от одного домика к другому, от дерева к домику, или просто закрасить деревья и домики в соответствии с Вашей инструкцией. Подобное поле и способы игры на нем подробно описывались в третьей переменке. Но вдруг Ваша фантазия подскажет еще какой-нибудь вариант игры) Играйте вместе с ребенком



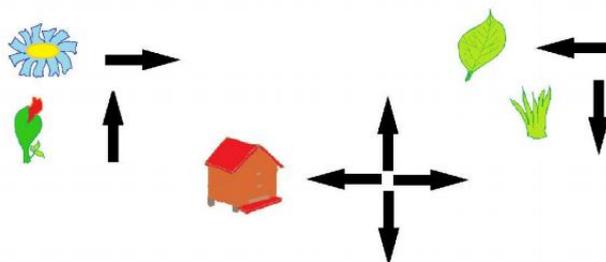
ИГРА «ВЕСЁЛАЯ МАТЕМАТИКА» Игра отлично развивает навыки устного счета как в пределах первого десятка, так и в пределах 20ти с переходом через десяток. Игровое поле состоит из квадратов, в которых написаны цифры от 0 до 9 и комплектов цветных квадратиков (фишек) по размеру чуть меньше размера квадратиков на поле. Если Вы предполагаете играть вдвоём, то квадратик могут быть красного и синего цвета, если втроём – еще и зелёного. Количество квадратиков одного цвета должно быть чуть больше половины квадратиков на поле. Например, если поле у Вас 7x7 (49 квадратиков), то в комплекте их должно быть не менее 27. Перед началом игры игроки берут себе фишки своего цвета. Заранее договариваются о правилах. Например, мы будем выбирать три числа, сумма которых равна 9. Ходим по очереди. Одним ходом можно закрыть три числа, сумма которых равна 9 фишками своего цвета. Игра продолжается до тех пор, пока не закрыты все возможные варианты сумм. При этом на поле могут остаться незакрытые цифры, но из любых трех из них нельзя составить число 9. Выигрывает тот, чьих фишек на поле оказалось больше. Само поле может быть как больше, например 9x9, так и меньше - 5x5. Правила меняются при каждой новой игре. Можно закрывать за один ход 4 числа, сумма которых равна 17, можно – 2 числа, сумма которых равна 7. Весёлой Вам игры! На рис: пример игрового поля. Синими фишками игрок закрыл числа 5, 2, 2 ( $5+2+2=9$ ), а другой игрок красными фишками закрыл числа 8, 1, 0 ( $8+1+0=9$ )

6	3	0	1	5	■	9
2	1	■	4	3	7	1
0	■	3	2	4	■	6
3	7	0	9	6	2	4
1	5	2	4	■	3	2
7	3	6	5	8	1	■
4	9	0	1	2	5	3

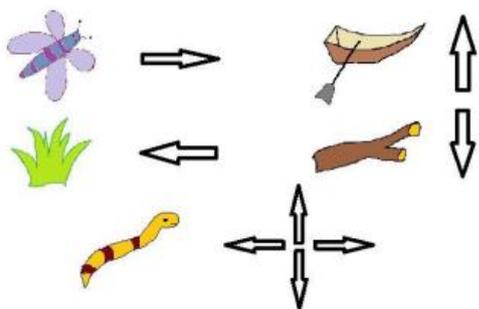
ИГРА «ЗАЙЧИК ПРЫГАЕТ ПО ПРАВИЛАМ» И снова поиграем. На этот раз зайчик прыгает по игровому полю по определённым правилам. Он может прыгать только через одну клетку. Например, с клетки с облаком он может прыгнуть на клетку с конфетой, цветочком, ёлочкой, мячиком, звёздочкой жёлудем, треугольником и стрелкой влево. Попробуйте вместе с ребенком нарисовать, по каким клеткам пропрыгает зайчик, добираясь от клетки с цветочком, до клетки со звёздочкой. Вариантов не очень много, не так ли? А теперь зайчику надо запутать следы. Попробуйте добраться от клетки с цветочком, до клетки со звёздочкой не за один, а за два прыжка, потом за три. И так далее. Игра учит ребенка тому, что всегда есть несколько способов что-то сделать, видеть все возможные варианты. Попробуйте, сосчитайте, сколько способов у зайчика добраться с клетки со смайликом до клетки со снежинкой, сделав при этом три хода. Веселой игры!



ИГРА «ПЧЁЛКА» Пчелке надо добраться до горшочка с мёдом. Цветок - двигаемся на одну клетку направо, бутон - на 1 клетку вверх. Листочек - на 1 клетку влево, трава - на 1 клетку вниз. С клетки с ульем можно перейти на 1 клетку в любом направлении. Удачи!




ИГРА «МЫ ИДЁМ НА РЫБАЛКУ!» Попробуйте пройти вместе с детьми эту бродилку. Правила просты. Рыбак идет ловить рыбу. Старт – на клетке с удочкой, финиш – на клетке с рыбой. Есть предметы, которые нам, рыбакам, в этом помогают, а есть – которые мешают. Например, червячок – наживка. Если Вы попали на эту клетку, то с нее можно двигаться на 1 клетку в любом направлении кроме диагональных. Лодка –на одну клетку вверх, муха – на 1 клетку вправо. А вот коряга и водоросли мешают успешной рыбалке, поэтому с клеточки, на которой нарисована коряга придется идти вниз на 1 клетку, а с клетки с водорослями – на 1 клетку влево. Путь очень запутан и самое простое решение не всегда самое правильное. Удачной Вам рыбалки)




ИГРА «КЛЕТОЧКИ» Игра, в которую мы предлагаем сыграть на этот раз поможет развитию пространственных представлений, зрительной памяти ребенка, научит его «видеть» клеточки и их границы. Сама игра представляет собой горизонтальный лист бумаги или белого картона с полем 4x8 клеточек. В зависимости от того, как ребенок выполняет задания на таком поле, его размер можно уменьшить или увеличить. Поле разделено вертикальной чертой на два одинаковых квадрата. Так же надо вырезать из цветного картона несколько фигур размером чуть меньше, чем размер клеточки игрового поля. Фигуры могут быть разные, например, красный треугольник, жёлтый круг, синий треугольник, зелёный квадрат и т.п. Главное, чтобы все фигуры были в двух экземплярах. Играют вдвоем. Каждому выдается одинаковый набор фигур. Предлагается три разновидности игры: 1. Родитель выкладывает несколько фигур на своей стороне, ребенок должен выложить фигуры точно так же на своей стороне. 2. Родитель выкладывает несколько фигур на своей стороне, ребенок должен выложить фигуры зеркально на своей стороне. 3. Родитель выкладывает несколько фигур на своей стороне, ребенок должен запомнить расположение фигур в течение нескольких минут. Потом поле с выложенными фигурами закрывается, ребенок по памяти выкладывает фигуры на своей стороне. Чтобы играть было интересно, образец должен даваться по очереди игроками. Сначала родитель выкладывает, ребенок выполняет, затем ребенок выкладывает, родитель выполняет. Что касается третьего варианта игры, помните, что количество фигур для запоминания не должно быть слишком большим. Мы рекомендуем начать с количества, рассчитанного исходя из возраста ребенка минус 2. Если ребенку 5 лет, начинать игру на запоминание надо с 3х фигур. Постепенно количество фигур увеличивается. На рисунках: пример игрового поля; пример поля с зеркальной расстановкой фигур.

