

Дидактические цели:

- уточнить названия животных жарких стран (слон, носорог, бегемот, жираф, лев);
- упражнять в согласовании существительных с числительными от 1 до 5;
- упражнять в пересчете предметов от 1 до 5 и/или в определении количества предметов от 1 до 5 без пересчета;
- развивать зрительное внимание.

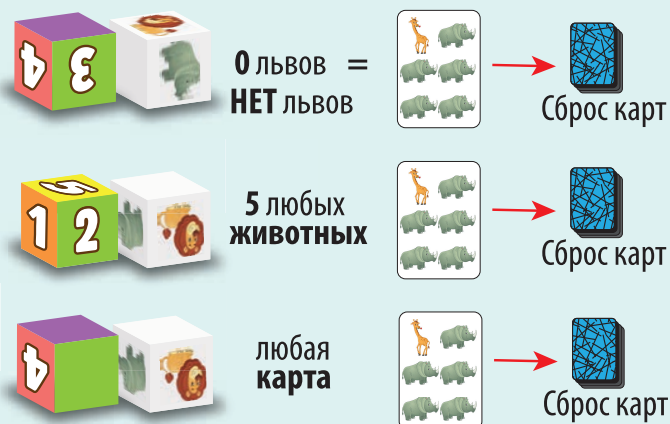
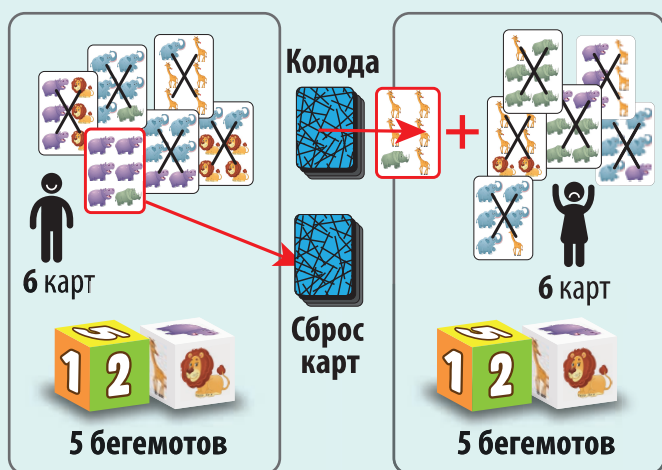
Игровая цель: быстрее соперников избавиться от своих карточек.

Количество игроков: 2—6 человек.



Компоненты игры:

- 50 карточек с изображениями животных жарких стран в количестве от 1 до 5 на каждой;
- два кубика: на одном нарисованы звери (слон, носорог, бегемот, жираф, лев), другой содержит цифры от 1 до 5. Одна из граней на обоих кубиках пустая.



Ход игры:

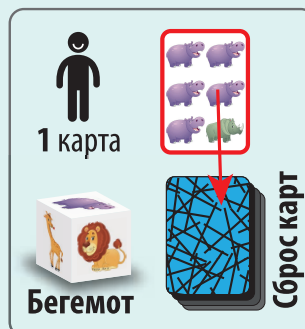
Раздать каждому участнику игры по 6 карточек. Игроки могут держать их в руках, но удобнее положить карты на стол в открытую. Остальные карточки лежат на столе в общей колоде рубашкой вверх.

Игроки по очереди бросают сразу два кубика, называют, что на них выпало (число + животное, например: два жирафа/три слона и т. д.), и ищут на своих картах соответствующее изображение. Если игрок нашел нужную карту, то откладывает ее в общий сброс. Если нужной карты не оказалось, игрок берет из колоды еще одну карту. Если все равно карта оказалась неподходящей, ход переходит к следующему игроку.

Если на кубике с цифрой выпала пустая грань, а на втором кубике — какой-то зверь, то игрок должен сбросить карту, на которой нет ни одного выпавшего животного. (Например, если на кубике с цифрами выпадает пустая грань, а на втором кубике — лев, надо сбросить карточку, на которой нет ни одного льва.)

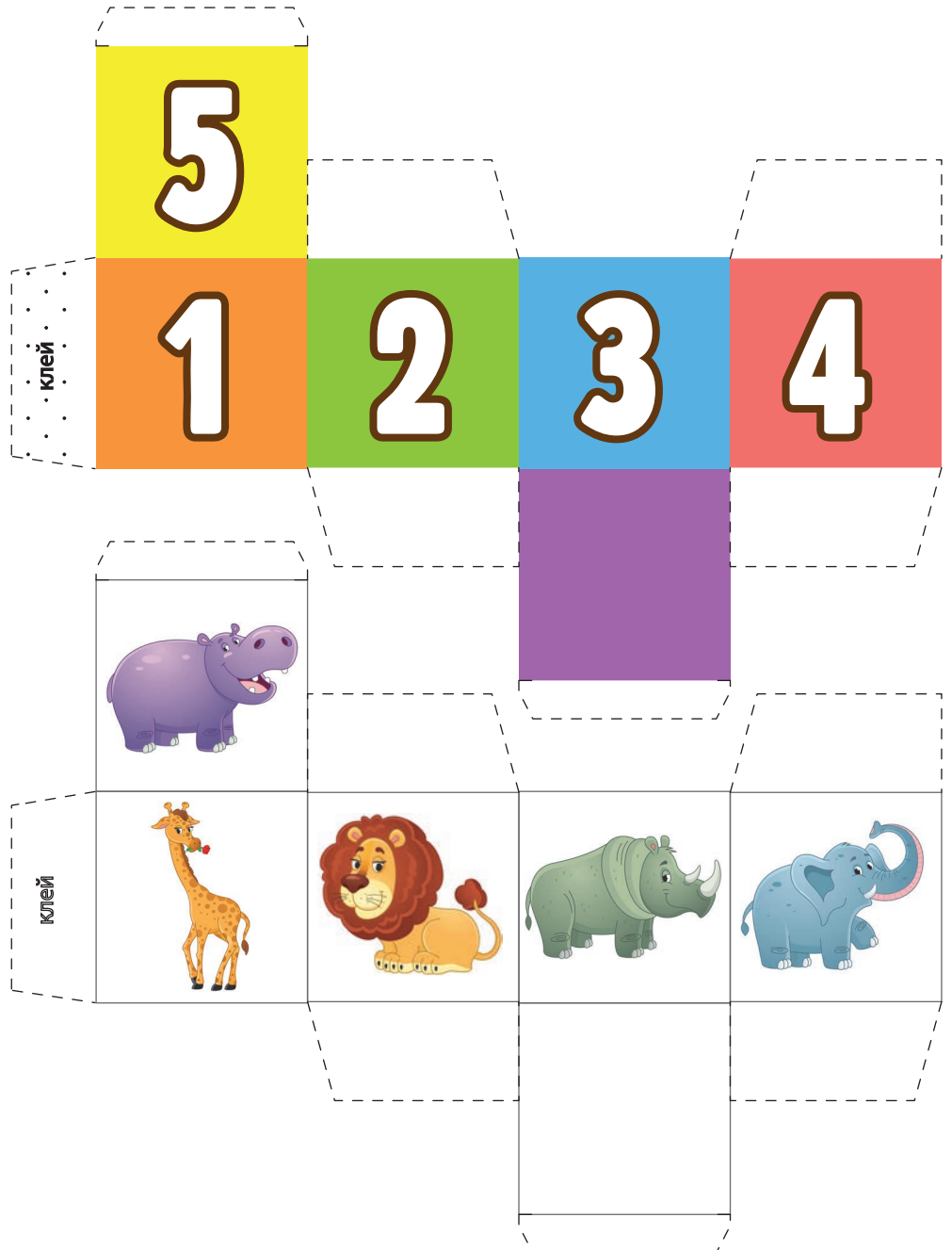
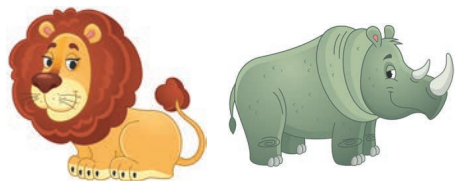
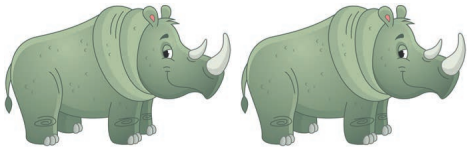
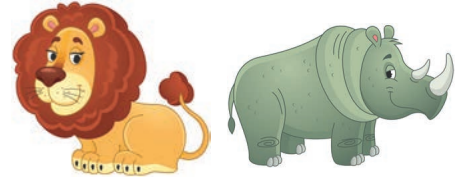
Если на одном кубике выпала какая-то цифра, а на втором — пустая грань, то игрок сбрасывает карточку, на которой в заданном количестве нарисовано любое животное. (Например, на одном кубике выпало число 5, а на другом — пустая грань. В этом случае можно сбросить карточку с 5 слонами или с 5 бегемотами или любыми другими животными.)

Если на обоих кубиках выпадает пустая грань, игрок сбрасывает любую свою карту.



Когда у игрока остается одна карта, он бросает только кубик с животными и сбрасывает карту, если на ней оказывается заданный зверь.

Побеждает игрок, первым сбросивший все свои карты.



Реклама

В издательстве
«ДЕТСТВО-ПРЕСС»
вышли книги



ББК 74.100.5
Х76

Хомякова Е. Е.

Х76 Считалка. Дидактическая игра по теме «Животные жарких стран». — СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2023. — 14 с., цв. ил.

ISBN 978-5-907540-83-5

Дидактическая игра «Считалка» направлена на активизацию номинативного словаря по теме «Животные жарких стран» и упражнение в согласовании существительных с числительными от 1 до 5.

В веселой игре ребенок много раз повторяет словосочетания, упражняясь в правильном согласовании слов.

Игра адресована логопедам и воспитателям детских садов, а также родителям для игры с детьми старшего дошкольного возраста.

ББК 74.100.5

ISBN 978-5-907540-83-5

© Е. Е. Хомякова, 2022
© ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»,
оформление, 2023

Главный редактор С. Д. Ермолаев
Редактор О. В. Боровская
Художник Ю. Таширова
Корректор Т. В. Никифорова
Дизайнер Н. С. Сенченкова

ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО
«ДЕТСТВО-ПРЕСС»,
197348, СПб., а/я 45.
Тел.: (812) 303-89-58
E-mail: detstvopress@mail.ru
www.detstvo-press.ru

Подписано в печать 24.01.2023.
Формат 60 x 90 1/8.
Бумага офсетная. Печать офсетная.
Усл. печ. л. 2,0. Тираж 1500 экз.
Заказ №

Отпечатано в типографии
ООО Первый ИПХ
СПб., ул. Менделеевская, д. 9.
Тел.: (812) 603-25-25
www.lubavich.spb.ru



0+

ISBN 978-5-907540-83-5



9 785907 115408 35 >



detstvo-press.ru

САЙТ ИЗДАТЕЛЬСТВА

academy-dou.ru

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОРТАЛ