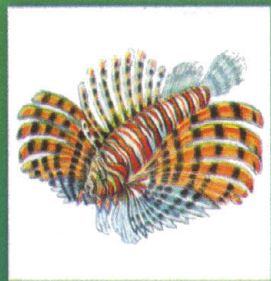


ЛОТО + РЕХЕСО = ПАРОЧКИ

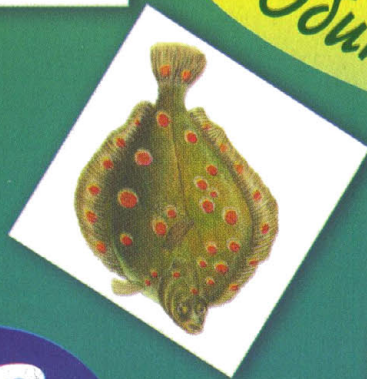
Серия "РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ"

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ И ВНИМАНИЯ



ПарОчки

Обитатели рек, озёр, морей и океанов



6
Выпуск

Игра по обучению и развитию
детей дошкольного возраста

48
парных
картинок

Правила игры "ПАРОЧКИ" 1 - 6

Уважаемые родители и педагоги!

Перед началом игры две большие карты с разными изображениями разрежьте по жирной линии пополам. Получится 4 карты с 6 картинками каждая. Две другие карты разрежьте на отдельные карточки. У вас получится 24 штуки.

Предлагаем вам 10 вариантов игр.

Вариант 1 "Кто больше?"

Для игры нужны маленькие карточки. Ведущий перемешивает их и, показывая играющим по одной, спрашивает: "Кто это?" или "Что это?" Тот, кто первым правильно назовет, что или кто на ней изображен, получает карточку себе. В другом, более сложном варианте этой игры, можно использовать английские названия изображенных на карточках предметов.

Игра продолжается до тех пор, пока карточки не закончатся. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.

Вариант 2 "Кто быстрее?"

Ведущий раздаёт играющим по одной большой карте, а маленькие карточки перемешивает и кладёт стопкой рисунком вниз. Затем открывает верхнюю карточку и называет, кто или что на ней изображено, например: "Клубника" ("Strawberry"). Игрок, у которого на большой карте нарисована такая же картинка, говорит: "Мне нужна клубника" ("I need strawberry"), берёт карточку, закрывает аналогичный рисунок на своей карте. Выигрывает тот, кто быстрее всех закроет свою большую карту.

Вариант 3 "Лото по памяти."

Ведущий раздаёт игрокам по одной большой карте, а карточки раскладывает на середине стола картинками вверх так, чтобы все рисунки были видны. В течение какого-то промежутка времени игроки запоминают их расположение. Затем все карточки переворачиваются. Дети по очереди открывают по одной карточке. Если это их картинка, то забирают ее себе, если нет, кладут обратно рисунком вниз. Игрок, первым заполнивший свою большую карту, выигрывает.

Вариант 4 "Найди пропажу."

5-6 маленьких карточек раскладываются на столе рисунком вверх. Посмотрев на картинки, все игроки закрывают глаза, а ведущий убирает одну карточку. Тот из игроков, кто первым правильно вспомнит, что пропало, забирает карточку себе. Добавляя количество карточек, ведущий убирает две карточки и т.д.

Вариант 5 "Идем в гости."

Эта игра предназначена для развития навыков ориентирования на плоскости.

Ведущий раскладывает 24 маленькие карточки рядами по 5 штук картинками вверх, а в центре оставляет пустое место. Отсюда игроки начинают движение.

Ведущий задает первому игроку маршрут движения, по которому надо пройти, например, говорит: "Одна карточка вверх, две - вправо. К кому (или к чему) мы пришли?" Ребенок отвечает. Теперь пусть ребенок даст вам задание. Меняйтесь ролями!

Вариант 6 "Опиши маршрут."

Ведущий по очереди называет игрокам конечную точку маршрута, а игроки должны описать маршрут. Например, игрок говорит: "Чтобы пройти от одной карточки до другой, надо подняться на три карточки вверх и свернуть влево на одну карточку". При изображении на карточках представителей животного мира, игру можно "оживить", если ребенок будет "разносить" им корм, почту, подарки.

Предлагаем 2 дополнительных варианта игры для "Парочек" № 1, 3, 5, в которых даётся классификация представителей растительного и животного мира.

Вариант 7 "Кто расторопней?"

Большие карты ведущий оставляет у себя, а маленькие раздаёт поровну всем участникам игры. Затем он берёт одну из больших карт, например ту, на которой изображены садовые цветы (или полевые цветы, деревья, злаки, фрукты, овощи, ягоды, грибы, лесные птицы, городские птицы, птицы рек, озёр, болот и птицы разных стран), показывает большую карту играющим и говорит: "Все садовые цветы, ко мне." Ведущий при этом считает до пяти.

Дети должны быстро найти среди своих картинок те, на которых нарисованы садовые цветы и выложить их на стол.

Если картинки подобраны правильно, ведущий откладывает большую карту и маленькие карточки к ней в сторону и показывает играющим следующую карту.

Если же играющий ошибся и положил неправильную картинку, ведущий возвращает её. Тот, у кого к концу игры окажется больше карточек, считается проигравшим.

Вариант 8 "Кто внимательней?"

Большие карты в этой игре не участвуют.

Задача каждого участника игры - собрать вместе карточки определённой тематики, например, 6 карточек группы садовые цветы (или полевые цветы, деревья, злаки, фрукты, ягоды, овощи, грибы, лесные птицы, городские птицы, птицы рек, озёр, болот, птицы разных стран).

Маленькие карточки ведущий перемешивает и раздаёт играющим поровну. Дети смотрят и выбирают, на какую тему они будут собирать карточки. Один собирает, например, садовые цветы, другой деревья и т. д. После этого игроки по очереди передают по одной карточке своему соседу слева рисунком вниз, по одной в каждый ход.

Выигрывает тот, кто соберёт 6 карточек первым.

Вариант 9 "Парочки".

Этот вариант игры известен во всём мире под названием "rehexo" или "memorina". Эта игра великолепно развивает память и внимание.

Итак, что же такое парочки? Всё очень просто! Парочка - это две одинаковые картинки, цель этой игры - собрать как можно больше парочек.

Подготовка к игре. Для этой игры нужно разрезать на маленькие карточки все 4 листа.

Ход игры. В игре могут участвовать от 2 до 4 человек. Карточки нужно разложить по 4-6 штук в ряд рисунками вниз. Первый игрок открывает две любых карточки. Если на них изображен один и тот же рисунок, игрок берёт их себе и открывает другую пару карточек. Если карточки не сошлись - игрок кладет их на место рисунком вниз. Ход переходит к следующему участнику. Карточки лучше открывать не парами, а по одной. Когда непарные картинки возвращаются на место, все играющие стараются запомнить, где какая картинка лежит.

Подведение итогов. Игра заканчивается, когда разобраны все карточки. Выигрывает тот, кто соберёт больше парочек.

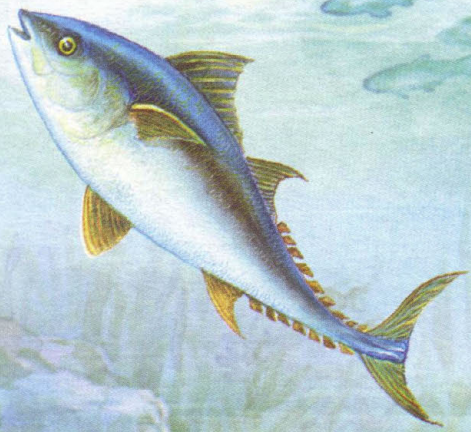
Игру можно усложнить, раскладывая карточки не рядами, а в беспорядке.

Выигрывает тот, кто соберет больше парочек.

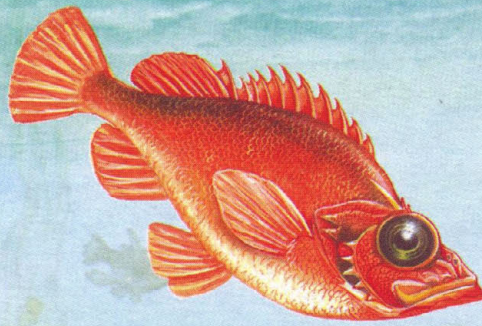
Вариант 10 "Кто лишний?"

В эту игру могут играть те, у кого есть несколько выпусков "Парочек". Выложите перед малышом, например, три карточки с птицами и одну - с рыбкой. Пусть он уберет "лишнюю" карточку.

ЖЕЛАЕМ УСПЕХА!



ТУНЕЦ tunny-fish



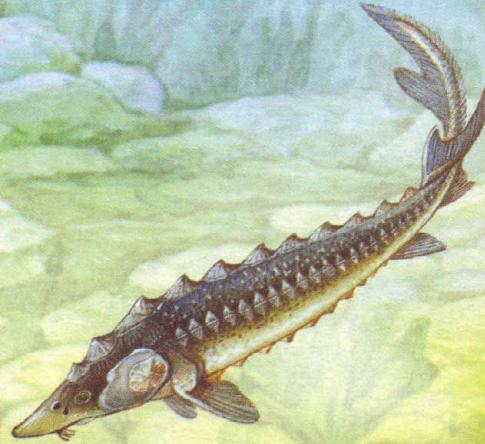
МОРСКОЙ ОКУНЬ sea-perch



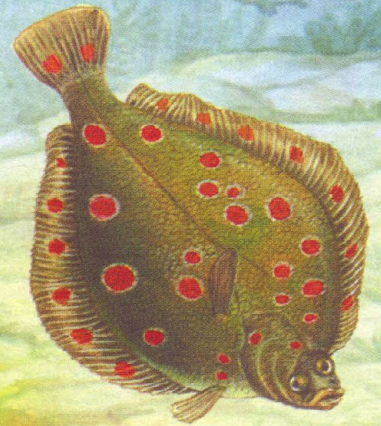
КЕТА siberian salmon



МОРСКОЙ ПЕТУХ sea-cock



ОСЕТР sturgeon



КАМБАЛА flat-fish



ФОРЕЛЬ trout



ЩУКА pike



ЛЕЩ bream



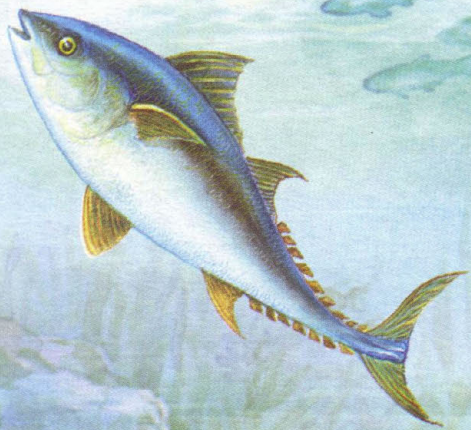
УГОРЬ eel



КРАСНОПЁРКА red-finned fish

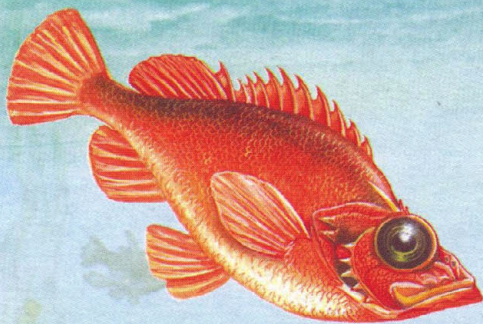


СОМ sheat-fish

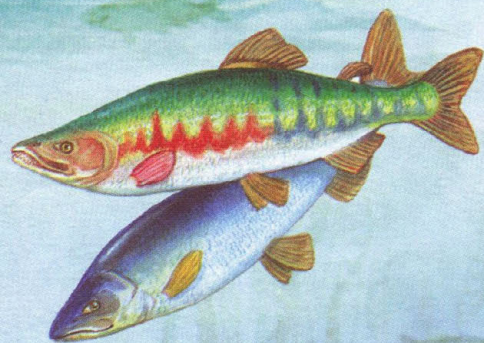


ТУНЕЦ

tunny-fish



МОРСКОЙ ОКУНЬ sea-perch



КЕТА

siferian salmon

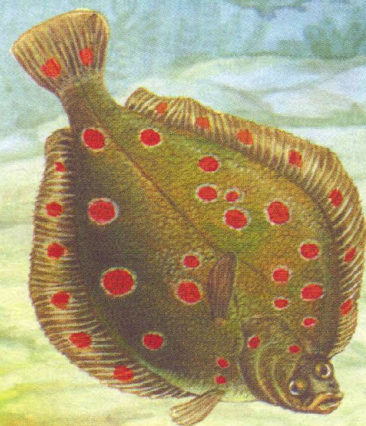


МОРСКОЙ ПЕТУХ sea-cock



ОСЁТР

sturgeon



КАМБАЛА

flat-fish



ФОРЕЛЬ

trout



ЩУКА

pike



ЛЕЩ

bream



УГОРЬ

eel



КРАСНОПЁРКА red-finned fish



СОМ

sheat-fish



МЕЧЕНОСЕЦ sword-bearer-fish



ТЕЛЕСКОП telescope-fish



ПЕТУШОК cockkerel-fish



ЗОЛОТАЯ РЫБКА goldfish



СКАЛЯРИЯ scalare



ГУРАМИ trichogaster



ОСЬМИНОГ octopus



РЫБА-ЗЕБРА zebra-fish



МОРСКОЙ КОНЁК sea-horse



КРАБ crab



АКТИНИЯ actinia



МОРСКАЯ ЗВЕЗДА starfish



МЕЧЕНОСЕЦ sword-bearer-fish



ТЕЛЕСКОП telescope-fish



ПЕТУШОК cockkerel-fish



ЗОЛОТАЯ РЫБКА goldfish



СКАЛЯРИЯ scalare



ГУРАМИ trichogaster



ОСЬМИНОГ octopus



РЫБА-ЗЕБРА zebra-fish



МОРСКОЙ КОНЁК sea-horse



КРАБ crab



АКТИНИЯ actinia



МОРСКАЯ ЗВЕЗДА starfish

Серия "РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ"

Парочки

Уважаемые родители и педагоги!

Многие из вас знают, что к семи годам заканчивается формирование основных способностей человека: памяти, воображения, речи, ассоциативного мышления, фантазии и других.

Это тот фундамент, крепость которого определит успехи вашего ребёнка в школе и его положение во взрослой жизни.

Предлагаем несколько игр для развития внимания, памяти, речи и фантазии.

Что же такое "Парочки"? Всё очень просто! Парочка - это две одинаковые картинки.

В каждом тематическом выпуске этой игры 24 парочки с прекрасными изображениями цветов и деревьев, птиц и зверей, насекомых и рыб. Знакомство с ними обязательно для каждого дошкольника.

Желаем успеха!



© ОАО "Радуга",
Россия, 610904, г. Киров,
р.п. Лянгасово,
ул. Комсомольская, 11 а.
тел./факс: (8332) 60-51-47, 60-64-48
тел.: (8332) 60-50-94, 60-62-09.
e-mail: sales@raduga.kirov.ru
www.raduga.kirov.ru

© "Центр ИНВАСС" издательство "Витаминка", 2001 г.



АЯ31

ТУ 9636-001-10918963-2005
ГОСТ 25779-90
Игра "ПАРОЧКИ-6"
Артикул С-250
ЦЕНА ОТК 1

Рекомендуем детям
дошкольного возраста.
Срок службы 4 года.

Претензии по комплектности
и качеству принимаются при
наличии упаковки с данными
предприятия - изготовителя.

Комплектность:

карты - 4 шт.,
упаковка - 1 шт.,
правила - 1 шт.

