Доббль (Дуббль)

Существует несколько вариантов этой игры.

1. Башня

Каждый участник получает по одной карточке и в закрытую кладет перед собой. Оставшаяся колода помещается в центр лицевой стороной вверх. Игроки одновременно открывают свои карточки и стараются как можно быстрее найти совпадение между своей карточкой и той, что в центре. Тот, кто справится первым, забирает центральную карточку себе, открывая таким образом новую. После этого действия повторяются. Выигрывает тот, кто соберет **больше карточек**.

2. Подарочек

Вся механика такая же, как и в предыдущем варианте за одним исключением: игроки ищут совпадения между центральной и карточкой другого участника. Отыскав повторяющийся элемент быстрее всех, ребенок «подкидывает подарочек» сопернику, складывая в его колоду центральный образец. Победителем становится тот, у кого в конце игры накопится **меньше карточек**.

3. Колодец

Все карты раздаются игрокам, только последняя кладется в центр лицом вверх. Цель каждого из соревнующихся – самым **первым избавиться от своих карт**, формируя башню посередине путем нахождения совпадений между своей и центральной карточками.

4. Горячая картошка

Игра идет раундами. Каждый раз участникам раздается по одной карте. Одновременно они открывают свои карточки и на скорость ищут совпадения между ними. Кто находит их первым, кладет свою карту поверх карты соперника. Тот, кому по итогам раунда все скинули карточки, оставляет их себе. Начинается новый тур. Побеждает игрок, накопивший **меньше всех штрафных карточек**.

5. Собери их все

На стол выкладываются карточки по количеству игроков (лицом вниз), в центре формируется колода. По команде все карточки одновременно открываются. Цель – **собрать больше всех карточек**, находя совпадения между центральной и любой другой из них.

Мемори

Это занимательная карточная настольная **игра,** состоящая из парных картинок. Основной целью игры является «открытие» как можно большего числа парных карточек, за что игру «**мемори**» еще называют **игра** «пары». **Игра** ведется двумя одинаковыми колодами карточек, на лицевой стороне которых изображены картинки. **Играют** обычно 2 - 6

участников, в зависимости от количества карточек.

Правила игры «**мемори**» крайне просты. Все карточки перемешиваются и в начале игры раскладываются рядами лицевой стороной (картинкой) вниз. Дети по очереди открывают (переворачивают) по 2 карточки. Если открыты одинаковые карточки, то игрок забирает их себе. Если карточки не совпадают - игрок кладёт их на прежнее место лицевой стороной вниз и ходит следующий участник.

Когда непарные карточки возвращаются на место, все **играющие стараются запомнить,** где какая картинка лежит. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек.

Крестики – нолики

Цель — поставка в один ряд три крестика или нолика и не дать своему сопернику сделать то же самое.

Участники по очереди ставят на свободные клетки поля знаки, в нашем случае картинки. Один играет крестиками, второй — ноликами. Обычно начинает ходить участник, ставящий крестики. Выигрывает тот, кто первым выстроит в ряд 3 свои фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали.

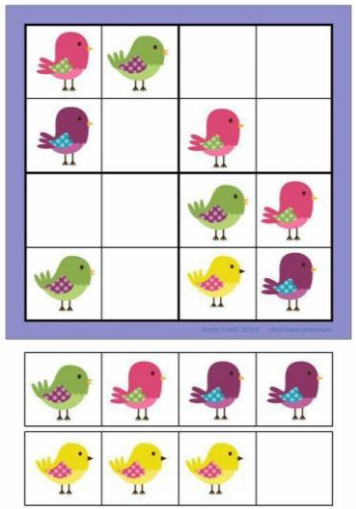
Крестики -нолики не только занимательное развлечение, но и развивающая игра. У детей она способствует развитию тактического и стратегического мышления, а также интуиции — ребята учатся предугадывать действия соперника.

Судоку

Игра содержит игровые поля для автоматизации свистящих, шипящих и сонорных звуков. Она предназначена для использования на индивидуальных логопедических занятиях, а также для домашних заданий, в которых ребенку необходимо соединить недостающую картинку с пустым квадратом.

Цель: автоматизация звука в слове, развитие внимания и логического мышления, обогащение и накопление словаря

Описание игры: в каждой строке необходимо добавить недостающую картинку, таким образом, чтобы они не повторялись, ни в строке, ни в столбце. Сначала называем все картинки в строке, а затем предлагаем ребенку, назвать какой картинки не хватало, начав предложение: «Нет…». Перед началом игры проводится словарная работа.



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 35 «Малышок»

«Логопедические игры для всей семьи»

учитель-логопед:
Кошкарева Т. А.