

## ПРАВИЛА ИГРЫ начало



### В КОРОБКЕ

- 5 игровых полей: деревенский двор, луг, река, опушка и чаща леса – на каждом выделено по 6 животных, участвующих в игре;
- 30 жетонов с животными из средней полосы России: группа из 6 жетонов выделена своим цветом;
- инструкция.

### «НА ЧТО» ИГРА

Знакомимся с природой, ищем совпадения, сопоставляем образы, развиваем речь.

Ведущим всегда предполагается взрослый, однако по вашему выбору им может быть и ребёнок, если он достаточно освоился в игре и способен её вести.

### ПРОЦЕСС ИГРЫ

#### ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ИГРА

#### МАЛЫШИ ДО 3 ЛЕТ

- 1 Вместе с ребёнком рассмотрите каждое игровое поле, расскажите о животных: как называются, где живут, чем питаются, кто как говорит. Покажите, что животные также изображены на жетонах и их можно размещать на полях на соответствующих местах.
  - 2 Все игровые поля можно соединить в единую панораму и сопроводить игру сказкой. Например, жил-был на болоте комар (кладём на поле жетон), все лесные животные были ему знакомы (кусал их не раз), и решил он однажды посмотреть, кто на лугу пасётся. Прилетел и видит (перемещаем жетон на игровое поле с лугом)... Можно начать перечислять или предоставить возможность ребёнку, шёпотом спросив: «Кого же увидел сверху комар?».
  - 3 Усложняем задачу. Выбираем одно игровое поле с соответствующим комплектом жетонов, дополнительно выкладываем на стол жетоны с другими животными (количество определите самостоятельно). В игре вместе с ребёнком отбираем только тех животных, которые соответствуют выбранному игровому полю, и размещаем жетоны на поле.
- \* При игре с детьми (особенно с детьми младше 3 лет) внимательно следите за тем, что бы ребёнок не взял какие-либо элементы игры в рот.

### ПРАВИЛА ИГРЫ продолжение

ЛОТО

3-5 ЛЕТ

Задача игрока – закрыть все 6 выделенных животных на своём поле.

Участники выбирают себе по игровому полю (если играют двое, то можно взять по два поля каждому). Переворачиваем все жетоны картинкой вниз и складываем, например, в коробку.

В ходе игры ведущий достаёт по одному жетону из коробки и показывает его всем участникам. Вместе определяем, что это за животное, кому подходит. Тот, кому подходит, громко сообщает об этом остальным и, получив от ведущего жетон, размещает его на своём поле.

Игра продолжается до последнего жетона.

КОМАНДНОЕ ЛОТО

4-6 ЛЕТ

Перед началом все 5 игровых полей соединяем в панораму. Рядом с ними размещаем все жетоны, картинками вверх.

Задача игрока – быстро определять и находить на поле загаданное животное.

Ведущий выбирает среди жетонов животное и называет какую-либо характеризующую его особенность. Игроки определяют животное и быстро накрывают соответствующий жетон ладошкой.

Например, найдите дикое животное с рогами (Лось). Или покажите, кто живёт в лесу и жужжит (Комар).

После ответов закрываем жетонами соответствующих животных на игровых полях. По желанию вы можете передавать детям право загадывать животных – это будет им очень интересно. Игра заканчивается, когда все жетоны с животными расставили на игровые поля.

С 6 лет будет актуально добавить в игру элемент соревновательности. За правильный ответ наградите участника жетоном с животным вместо того, что бы положить его на поле. В конце игры, когда все жетоны найдут своих владельцев, подсчитайте, у кого больше – тот и победитель. Похвалите всех детей за участие в игре, а победителю предложите право быть ведущим в следующий раз, либо поставить чайник и угостить всех печеньем или конфетами.

#### СЛОВО ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА

Мы регулярно сталкиваемся с тем, что современные дети отлично разбираются в животных Австралии, Африки, не говоря уж о динозаврах. При этом многие совершенно не в курсе, кто обитает около родного дома, озера или у бабушки в деревне. Именно для восполнения этого пробела мы и создали лото «Родной край». Будем рады, если именно лото от "Простых Правил" станет вашим любимым.

Заглядывайте на интернет-сайт [www.prostyepravila.ru](http://www.prostyepravila.ru)  
и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.

