

Государственное бюджетное общеобразовательное
учреждение города Москвы
«Школа №64»
Дошкольная группа №2



Волшебный
мир книг

**Детское домино
«Дюймовочка»
по сказке
Г.- Х. Андерсена**

(для детей старшего дошкольного возраста)

Воспитатели: Навмятуллина Р.Д.
Манько С.И.
Педагоги: Анощенкова М.А.
Козина Н.В.
Климова Е.А.

Москва 2019



Эта настольная игра развивает внимание и мыслительные образы, быстроту реакции и словарный запас. Общее дело развивает теплую атмосферу, взаимопомощи, позитивные эмоции.

Правила игры в «Детское домино» позволяют играть вдвоем, но еще больший интерес и веселье возникает, когда в игре участвуют четыре игрока.

Фишки домино распечатаны на плотной бумаге и наклеены на картон. (Подобраны картинки из мультфильма «Дюймовочка» киностудии «Союзмультфильм»)



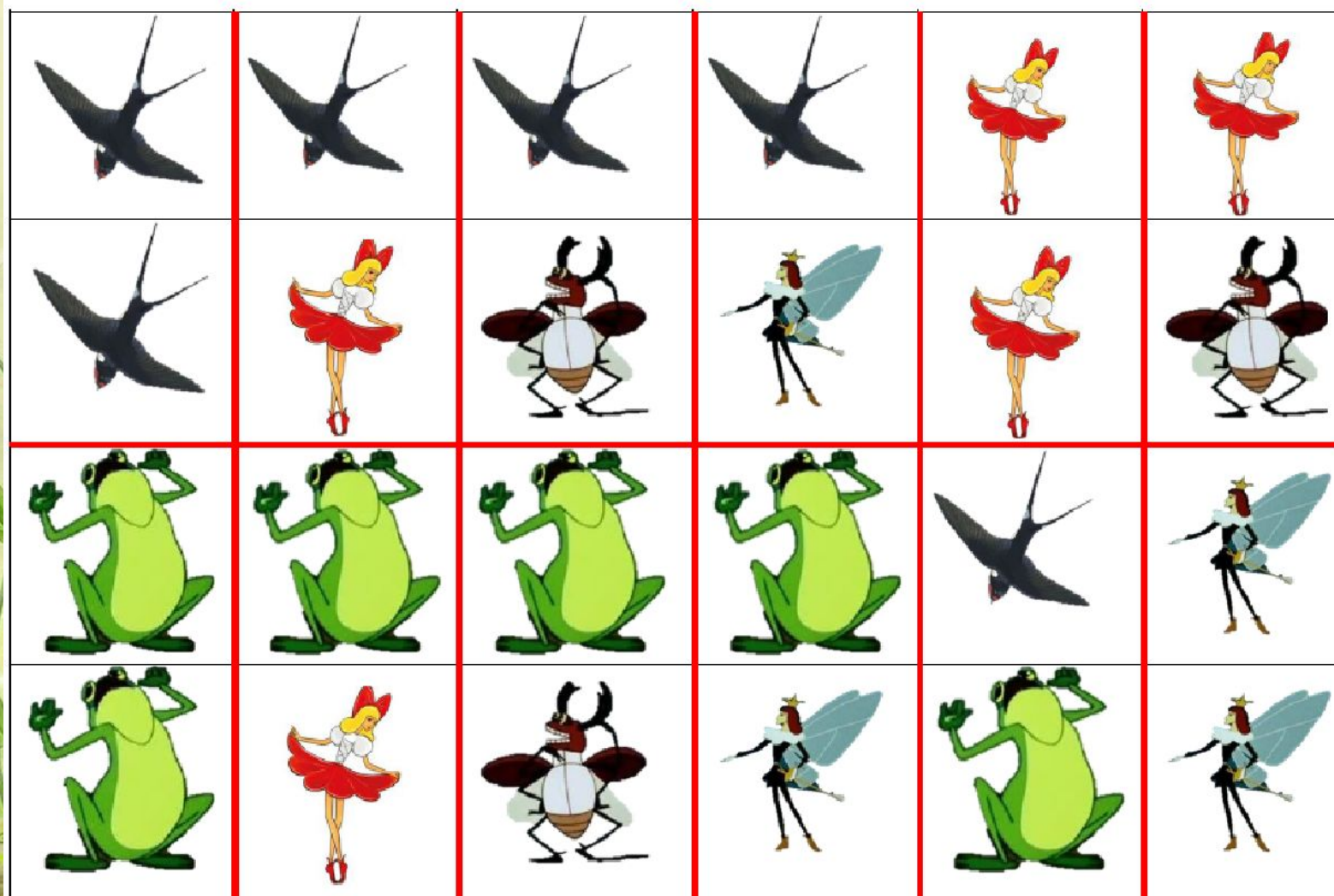
Заготовка для печати фишек домино

(разрезается по красным линиям)



Заготовка для печати фишек домино

(разрезается по красным линиям)



Заготовка для печати фишек домино

(разрезается по красным линиям)



Правила игры в «Детское домино»

похожи на взрослый аналог игры, но немного проще:

В игре ходят фишками.

В нашем варианте домино посвящается сказке Г.-Х. Андерсена «Дюймовочка». По ходу игры лучше рассказывать о героях сказки и ребенок обязательно запомнит сюжет сказки и последовательность эпизодов.

Всего в наборе 28 фишек, из них 7 – дубли, а 21 – смежные фишки. Если игроков двое, то получают по 6 фишек, а когда играют четверо – по 5.

Оставшиеся фишки лежат в «банке» изображениями вниз. Из «банка» участник берет фишку, если нет нужной для хода.

Игрок ходит первым, если есть фишка – «дубль», с парным изображением. Например, крот – крот или мышь - мышь. Следующий участник подставляет фишку так, чтобы картинка совпала с одной из картинок на фишке игрока. Например, крот – ласточка. Другой шаг – фишка с изображением ласточки.

Если у участника нет нужного варианта – нужно обратиться в «банк». Однако, вытаскивать фишки надо до тех пор, пока не появится нужная. Если такой фишки уже нет – пропустить ход и рассказать любой эпизод из сказки про Дюймовочку.

Победитель – игрок, который быстрее оказался без фишек.







Волшебный
мир книг

**Всем игрокам
желаем
побед!**

