

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.**

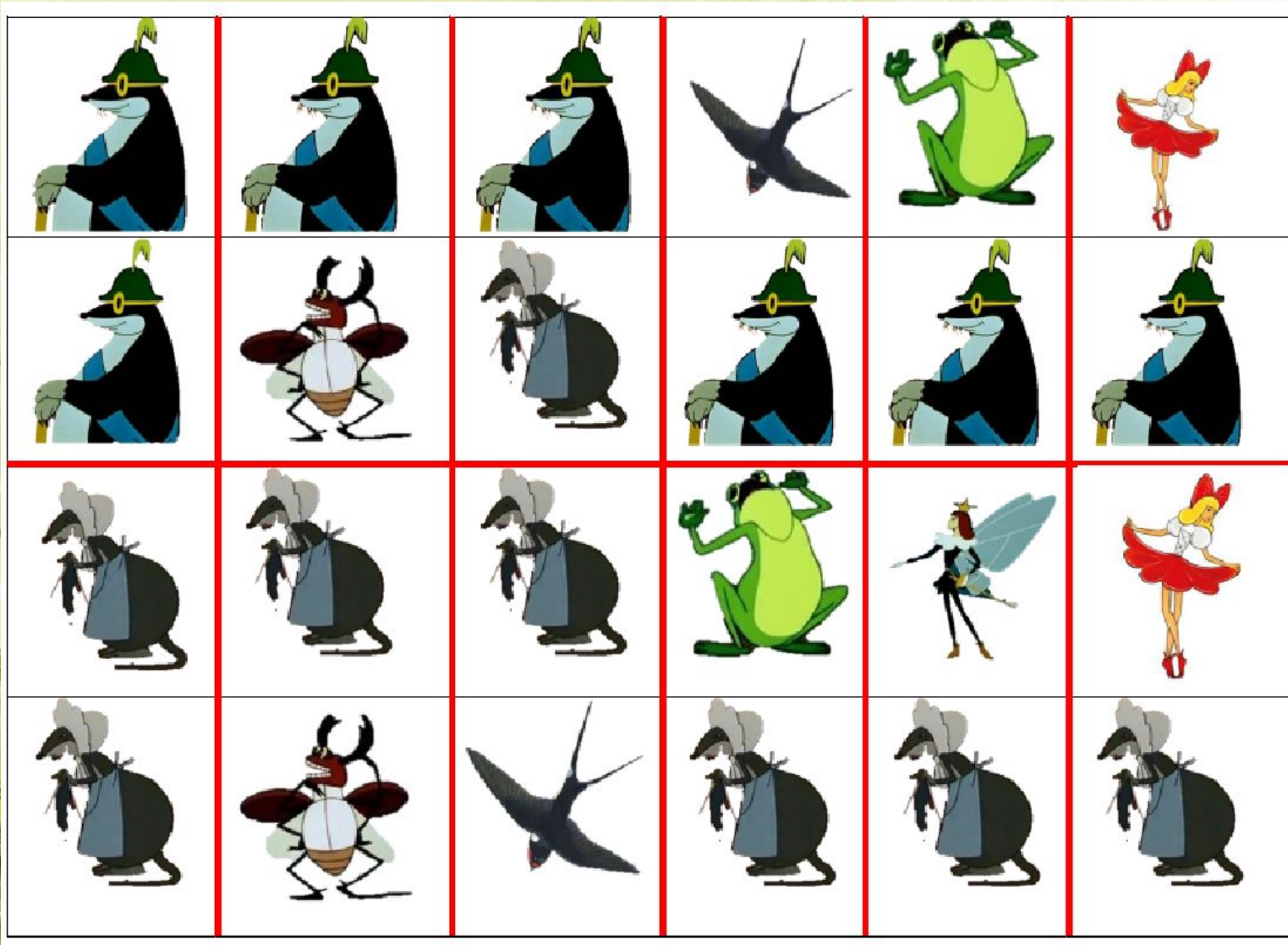
**Правила игры в «Детское домино» позволяют играть вдвоем, но еще больший интерес и веселье возникает, когда в игре участвуют четыре игрока.**

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



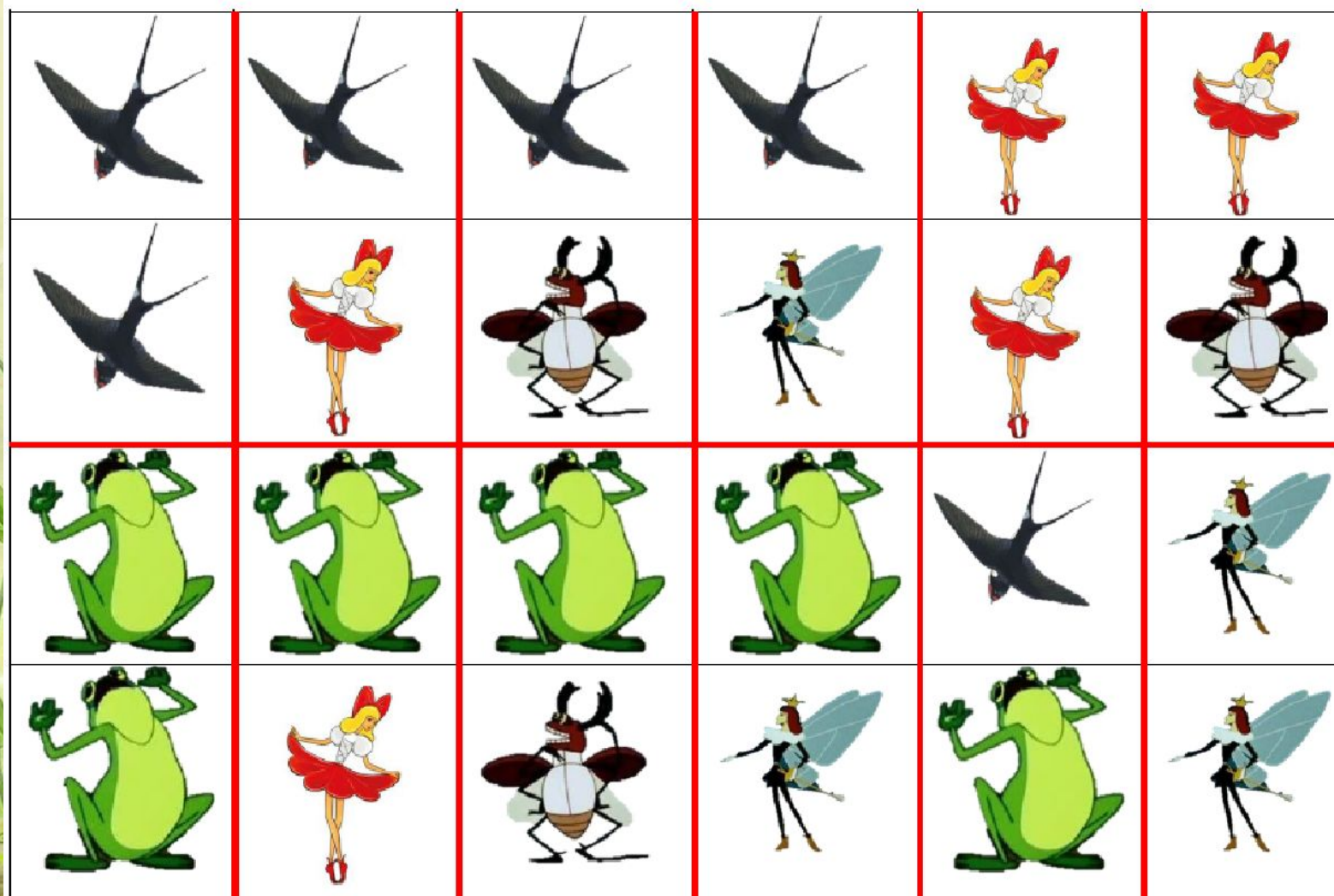
# Заготовка для печати фишек домино

(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!**

