

ИГРИ ЗА ПО-МАЛКИТЕ:

За да намалите нивото на трудност на описаните дотук игри, играйте с по-малко карти.

1. Помолете детето да подреди картите в купчинки по признак еднакви животни (четири патета, четири кучета и т.н.). Пребройте купчинките.
2. Помолете детето да подреди картите в купчинки по признак еднакви цветове. Пребройте купчинките.
3. Асоциации – нека детето познае кое животно описвате, като след всяка подсказка изчаквайте неговите предположения, като заедно отстранявате картите, които не отговарят на указанието:

То има опашка
и е по-голямо от мишка,
но е по-малко от магаре.
Има дълги уши
и обича да гони котки.

Отговор – куче.



*„Клевър Бук“ ООД, гр. София
ж.к. Младост 1, бл. 107, ап. 18
GSM: 0896 85 00 94
e-mail: office@cleverbook.net
www.cleverbook.net*

ИГРИ ЗА ВСИЧКИ:



ИГРА: СМЯХ!

Картите се раздават между участниците, като остават пред тях на купчинки с лицето надолу. Първият участник тегли най-горната карта от своята купчинка и я обръща, следващият прави същото и поставя своята карта върху тази на предходния участник.

Когато две последователно поставени карти се окажат еднакви, всички участници трябва да издадат звука и/или да имитират характерно движение на животните на еднаквите карти (например при две жаби – ква-ква, при два щъркела – трака-трак и да се застане на един крак, при риба – да мълчат, при заек – да подскочат, при слон – да сложат двете си ръце пред носа, имитирайки хобот, и т.н.). Който е последен, взема цялата купчинка обърнати карти.

Победител е този, който първи си свърши картите. Загубил е последният останал играч.

ИГРА: ЛАКОМНИК

Картите се раздават между участниците, като остават на купчинка с лицето надолу. Първият участник тегли най-горната карта от своята купчинка и я обръща, следващият прави същото и поставя своята карта върху тази на предходния участник. Когато две последователно поставени карти се окажат еднакви, този, който е поставил последната, прибира

цпалата купчинка с обрънати карти. Победител е този, който събере всички карти.

МЕМО – ИГРА

Изберете шест двойки животни. Подредете ги с лицето надолу в правоъгълник – четири в редица, три в колона. Първият участник обръща две карти, ако съвпадат – ги прибира, ако не – ги обръща отново по лице. Следващият участник също обръща две карти. Целта е да се обрънат и вземат еднаквите двойки. Победител е този, събрал най-много карти. Играта може да се усложнява или опростява, като се прибавят или вадят повече карти.

ИГРА: ГЛЕДАЙ СИ РАБОТАТА

Картите се раздават между участниците. Този, който започва, пита съседа си – „Имаш...пчела!”, ако е вярно – взема картата с пчелата, ако не - другият играч му казва „Гледай си работата!” и на свой ред започва да му иска карти. Целта на играта е да се съберат по четири еднакви карти от вид и да се извадят от играта. Победител е този, който първи свърши картите си.

ИГРА: РЕДЕНКА

На участниците се раздават по 6 карти. Останалите се оставят на купчинка с лицето надолу, като една от картите се открива. Първият играч трябва да сложи карта със същото животно или от същия цвят. Ако няма – тегли

карта. Победител е този, който първи свърши картите си.

ИГРА: КЕНТ

Играе се с четирима играчи – два отбора от по двама души. На всеки играч се раздават по 4 карти, останалите остават на купчинка с лицето надолу. Първият играч обръща по лице една карта от купчинката, ако в своите карти има подобна – я взема, ако не, я оставя и е ред на следващия играч. Целта на играта е единият играч да събере четири еднакви карти и с предварително уговорен знак да сигнализира за това на съотборника си, така че той да извика „Кент”. Ако успеят – печелят играта. Задача на всеки играч е да следи противниците си и в момента, в който забележи някакъв особен знак, да извика „Кент стоп!”. Ако е познал, тогава неговият отбор печели.

ИГРА: ВОЙНА

Картите се раздават между участниците, като остават на купчинка с лицето надолу. Първият участник тегли най-горната карта от своята купчинка и я обръща, следващият прави същото и поставя своята карта върху тази на предходния участник. Двете карти взема този, на чиято карта има животно с по-големи размери. Например – при карти котка и мишка участникът, поставил котка, прибира картите. Победител е този, който събере повече карти.