



4-7



2-4



15-25
мин.

созданы
путешествие в мир добра

Простоквашино

СЧЁТ ДО 10

Правила игры

Авторы игры Л. Шкоп и Н. Пономарёва

Игра проводится под руководством взрослого.

ЦЕЛИ ИГРЫ

- Познакомить ребёнка с цифрами и количественным составом числа.
- Сформировать элементарные навыки устного счёта в пределах 10-ти, научить прямому и обратному счёту.
- Развить у ребёнка внимание, слуховую и зрительную память, усидчивость.

Задача игрока

- Помочь коту Матроскину выкупить взятую напрокат корову Мурку. Для этого нужно, перемещаясь по дорожкам с цифрами и выполняя попутные задания, собрать 4 разные карточки и обменять их на корову.

Подготовка к игре

- Выложите на стол поле, фишки и кубик. Жетоны сложите

в крышку коробки и держите неподалёку.

- Разделите карточки на виды согласно рисунку рубашек, перемешайте каждую стопку и поместите на специально отведённые на поле места.
- Найдите среди карточек и отдайте ведущему карточку коровы Мурки до момента награждения победителя.
- Определите очередность хода считалкой или броском кубика.
- По очереди выберите фишки персонажей и поставьте их на стартовые клетки в центре поля.

ХОД ИГРЫ

- Игроки поочерёдно бросают кубик и перемещают фишку по дорожкам к стопкам карточек. Когда фишка выходит на дорожку с голубыми цветами, игрок может в начале



каждого хода выбирать направление движения (по часовой стрелке или против неё).

- По дорожке с розовыми цветами фишки игроков проходят только один раз – от старта до первой стопки карточек заданий: остальные движения фишки совершают только по голубым цветкам.
- Менять направление движения во время хода нельзя.
- Несколько фишек могут остановиться на одной клетке.
- Когда фишка игрока доходит до оранжевого цветка у стопки с заданиями, она обязательно останавливается. Неиспользованные шаги сгорают.
- Ведущий открывает верхнюю карточку, и игрок выполняет задание. Если задание выполнено – игрок оставляет карточку себе. Если же игрока постигла неудача – карточка возвращается в низ стопки.
- Игрок в очередной ход продолжает движение к следующей стопке.

1 ВАРИАНТ ИГРЫ – для начинающих игроков

Движение по полю

- Игрок бросает кубик и перемещается на выпавшее количество клеток-

цветов дорожки. Он вслух называет цифру, на которой остановилась его фишка, и выкладывает соответствующее ей количество пластмассовых жетонов перед собой на стол. По окончании хода жетоны возвращаются в крышку коробки.

НАПРИМЕР: Ася стартует с нижней стартовой клетки. Ей выпало на кубике «2», она перемещается на два шага. Фишка останавливается на цифре «7» – Ася называет её и выкладывает 7 жетонов. (Не забудьте вернуть жетоны в коробку по окончании хода).

- На клетках  фишка игрока совершает обязательную остановку. В этом варианте игры игрок **не может пройти мимо клетки** . Остановившись, игрок случайным образом берёт несколько жетонов из коробки в кулак и выкладывает перед собой. Пересчитывает, называет получившееся значение и показывает соответствующую цифру на поле. Местоположение цифры на поле (дорожка из цветов или нижний ряд крупных цифр) не имеет значения.

НАПРИМЕР: Егору на кубике выпало «5», но через три шага его фишка попала на клетку . Егор

остановился, зажмурился и взял несколько жетонов из коробки. Пересчитал и показал на дорожке внизу поля «8» – столько жетонов ему досталось.

- Если игроки хорошо знают внешний вид цифр, то задание немного усложняется. Игроку, остановившемуся на клетке , надо как можно быстрее последовательно разыскать на цветах дорожек цифры от 1 до 9 (или по указанию ведущего от 9 до 1) и, указывая на них, посчитать вслух.

НАПРИМЕР: Артёму на кубике выпало «6», но через два шага его фишка попала на клетку .

Артём остановился и получил от ведущего задание посчитать от 9 к 1. Внимательно рассматривая поле, указывая и называя найденные на изогнутой путевой дорожке цифры, Артём выполняет задание.

Задания карточек

Внимание! Текстовые задания карточек Яблоня взрослый ведущий зачитывает вслух.

Яблоня

Правила едины для начинающих и подготовленных игроков.

- Ведущий берёт верхнюю карточку в стопке, задаёт вслух один из вопросов, напечатанных на обороте, и передаёт карточку игроку. Игрок подсчитывает нужные предметы на карточке (при необходимости – с помощью жетонов), называет и показывает нужную цифру в ряду с цветными цифрами внизу поля.

НАПРИМЕР: ведущий спрашивает: «Сколько на этой карточке животных?» Артём берёт карточку и отвечает: «На этой карточке четверо животных», – и показывает цифру «4» внизу поля. Это правильный ответ, и Артём оставляет карточку себе.

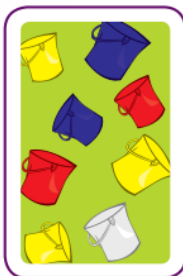
Колодец

Чтобы помочь Матроскину и Шарику полить огород, игроку нужно правильно рассчитать количество вёдер для полива.

- Игрок берёт верхнюю карточку из стопки и по просьбе ведущего подсчитывает количество ведёрок определённого цвета (или нескольких цветов) на ней.
- После этого игрок находит и показывает эту цифру на дорожке из цветов (неважно, голубых или розовых) с беспорядочно разбросанными цифрами.

Белое ведёрко универсальное. Его необходимо прибавлять к заданному ведущим цвету.

НАПРИМЕР: Асю попросили подсчитать жёлтые и красные ведёрки на доставшейся ей карточке. Их 5, но на карточке присутствует белое ведёрко. Ася находит и показывает на путевой дорожке цифру 6 и оставляет карточку себе.



Сундук

Хозяйственный Матроскин решил аккуратно сложить разные предметы в сундук. Посчитайте предметы и помощников Матроскина.

- Игрок берёт карточку, подсчитывает все изображённые на ней рисунки, находит, показывает и называет нужную цифру в нижнем ряду цифр. При правильном ответе он оставляет карточку себе.

Дом

В игре для начинающих текстовая задача не используется.

- Галчонок хочет научиться подниматься по лестнице на чердак, так же, как это делают Матроскин, Шарик, дядя Фёдор и все остальные.

Лестница состоит из 10 ступенек. Галчонок нетерпеливый, и на  (здесь игрок бросает кубик) ступенек он взлетает. По остальным – прыгает «наверх». Помогите Галчонку посчитать ступеньки, используя нижний ряд крупных цифр.

НАПРИМЕР: Артёму выпало на кубике «2». «Галчонок взлетел на вторую ступеньку», – говорит Артём и, показывая на цифры в нижнем ряду поля, считает вслух до десяти. Так Артём помогает Галчонку попасть на чердак и берёт себе карточку.

2 ВАРИАНТ ИГРЫ – для подготовленных игроков

Движение по полю

Каждый бросок кубика тренирует наблюдательность игрока и навыки сложения двух или трёх чисел в пределах 10.

- Для перемещения фишки игрок бросает кубик и смотрит на цифры в соседних клетках-цветах.
- Ему нужно сложить выпавшее на кубике значение с одной или двумя соседними цифрами (в клетках позади и впереди фишки) и получить заветное число – «десяточку».

Игроку нужно найти именно сумму чисел, равную 10. Если получившееся значение меньше, он может озвучить его, а если больше – достаточно сказать: «Больше».

- Если на кубике выпало «1», «2» или «3» и «десяточка» сложилась, то фишка игрока перемещается на выпавшее количество шагов +1 шаг. Если 10 получить не удалось, то фишка сдвигается только на выпавшее на кубике значение.

НАПРИМЕР: Никите выпало на кубике «1», в клетке впереди стоит «9», $(1+9=10)$, Никита говорит: «Десяточка!», – и перемещается на 2 шага (1 на кубике +1 за «десяточку»).



- Если же на кубике выпало «4», «5» или «6», а «десяточка» не сложилась, то фишку можно передвинуть только на 3 шага. Если «десяточка» сложилась, то передвиньте фишку на выпавшее значение.

НАПРИМЕР: Лика выкинула на кубике «4», а в клетке позади неё стоит цифра «6». Она говорит: «Десяточка» $(4+6=10)$, – и перемещает свою фишку на 4 шага.

НАПРИМЕР: Артём бросил на кубике «5». Впереди его фишки на соседней клетке имеется цифра «2», а позади – «3». Он складывает все 3 числа $(5+2+3=10)$, объявляет: «Десяточка», – и делает 5 шагов.



НАПРИМЕР: Серёжа бросил на кубике «4», но на соседних клетках стояли только «3» и «7» – «десяточка» не сложилась, поэтому он передвигает фишку только на 3 шага.



- На старте и оранжевых цветах у стопок с заданиями игрок может по желанию использовать одну или две цифры из трёх предложенных на дорожках, не забывая двигаться по голубым цветкам.

НАПРИМЕР: Лика находится на оранжевом цветке у Сундука. На кубике ей выпало «3». На трёх соседних с фишкой клетках находятся цифры «4», «2» и «3». Лика складывает «3» (выпало на кубике), «3» и «4» (с соседних клеток) и получает сумму 10. «Десяточка!», – объявляет Лика и перемещает фишку по цветкам на 4 шага (выпавшие «3»+1 шаг за «десяточку»).

- Если фишка игрока закончила ход на клетке , то игрок в дополнение к ходу незамедлительно бросает кубик ещё раз. Если ход не закончен, то остановка не нужна.
- Если выпавшее на кубике число совпадает с количеством персонажей на ближайшей к цветку с  картинке, игрок может передвинуть фишку на столько цветков, сколько выпало на кубике.
- Если выпавшее на кубике число не совпало с количеством персонажей, то игрок складывает значение кубика с числами в одном или двух соседних цветках. Если сумма двух

или трёх чисел равна количеству персонажей на ближайшей картинке, то игрок перемещает фишку на столько цветков, сколько выпало на кубике.

Если нет – фишка остаётся на месте.

- При поиске «десяточки» значение клетки  равно ближайшей жёлтой цифре на поле.



Задания карточек

Внимание! Текстовые задания карточек Яблоня и Дом взрослый ведущий зачитывает вслух.

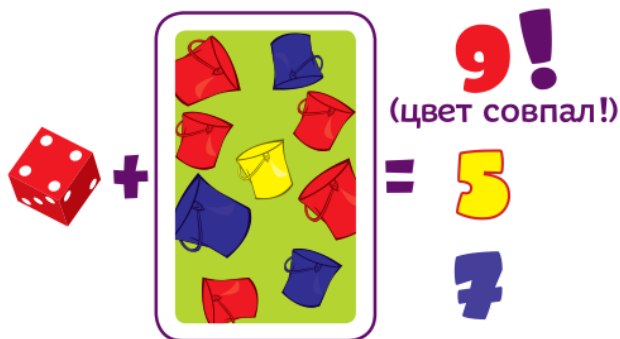
Яблоня

Правила едины для двух вариантов игры. См. стр. 3

Колодец

Помогаем поливать огород Шарику и Матроскину.

- Игрок берёт карточку «Колодец», подсчитывает, сколько на ней ведёрок каждого цвета.
- Затем он бросает кубик и смотрит – какую сумму он сможет получить, складывая разноцветные ведёрки с выпавшим на кубике числом.
- Цвет цифры в нижнем ряду на поле и цвет складываемых со значением кубика ведёрок должны быть одинаковыми. Складываемые ведёрки должны быть одного цвета.



Цвет **5** и **7** не совпал с цветом цифр на поле

НАПРИМЕР: у Егора на карточке 1 жёлтое, 3 синих и 5 красных ведёрок. Егор бросает кубик – выпадает «4». Егор складывает «4» с синими ведёрками, но цифра «7» в нижнем ряду на поле жёлтая – результат не подходит. Тогда Егор прибавляет к выпавшей четвёрке 5 красных ведёрок и получает сумму 9.

Цифра «9» – красная, как и использованные для сложения ведёрки. Егор смог найти правильный ответ и оставляет карточку себе.

Внимание! На некоторых карточках есть белые ведёрки. Они универсальны – их можно складывать с ведёрками любого цвета.

НАПРИМЕР: Асе выпало на кубике «4». На карточке она видит 2 жёлтых ведёрка. $4+2=6$, но цифра «6» в нижнем ряду красная. Однако на карточке Аси есть белое ведёрко, она прибавляет и его, а цифра «7» в нижнем ряду на поле жёлтая. Ася тоже смогла получить правильный результат и оставляет карточку себе.

Сундук

Внимание! Не забудьте удалить из колоды карточки с голубой рубашкой (содержащие цифры больше 5).

- Игрок берёт **две** верхние карточки из стопки и подсчитывает общее количество предметов на них. Найдя сумму разнородных предметов, игрок называет и показывает



соответствующую цифру в нижнем ряду поля. В случае правильного ответа игрок оставляет себе одну любую карточку, а вторую возвращает в низ стопки.

Дом

- Ведущий берёт карточку из стопки «Дом» и зачитывает арифметическую задачу из повседневной жизни в Простоквашино. Одно из условий задачи определяется броском кубика (условие обозначено на карточке значком ). Когда взрослый озвучивает задачу и доходит до значка , игроку нужно бросить кубик. Выпавшее значение и станет второй цифрой, используемой в условии задачи.
- Для решения задачи игрок может пользоваться жетонами.

НАПРИМЕР: взрослый зачитывает: «На столе лежало 10 яблок. Дядя Фёдор съел  (Артём бросает кубик, выпадает «5») яблок. Сколько яблок осталось?». Артём берёт 10 жетонов, из них 5 убирает, пересчитывает оставшиеся жетоны и говорит: «Осталось 5 яблок», – и показывает цифру «5» в нижнем ряду цифр на поле. За правильное решение Артём получает карточку. Более подготовленные дети могут решать предложенные задачи в уме.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игрок, первым собравший 4 разные карточки, меняет их на Мурку, тем самым помогая Матроскину осуществить мечту о своей корове.

Этот игрок – победитель!

www.zvezda.org.ru

Состав игры:

- Поле
- Карточки (56 шт.):
 - Дом – 14 шт.
 - Колодец – 12 шт.
 - Яблоня – 12 шт.
 - Сундук – 17 шт.
 - Мурка – 1 шт.
- Жетоны – 10 шт.
- Фишки – 4 шт.
- Кубик «D6»

