

LER9544 Развивающая игрушка «Перепрыгни крокодила» (напольная, 3 элемента со стикерами)

Перед вами «настоящая» река с опасными крокодилами! Задача игроков дойти до финиша и не попасть к ним в пасть. Передвигайтесь по яркому полю и параллельно знакомьтесь с цветами, формами и счетом от 1 до 10. Этот набор также помогает развивать детям крупную моторику, координацию движений и приобрести навык решения проблем.

Большой коврик идеально подходит для индивидуальной игры, игры в небольшой группе или всего класса.

В наборе:

- красочный виниловый коврик (размер 250 x 75 см)
- 2 надувных куба диаметром 12 см
- 40 маркеров в виде животных
- инструкция с идеями игр и заданиями.

Как играть

Идеи занятий в классе

1. Назови цвет или форму

Разложите коврик на полу. Попросите учеников посмотреть на него и начиная со «Старта» ступать на бревна и камни называя цвета и формы предметов. Если ученики правильно называют цвет или форму, они могут перейти к следующему камню или бревну. Продолжайте, пока ученики не пересекут реку.

2. Оставь свой след

Разложите коврик на полу. Учитель бросает кубик с цветами и просит учеников найти все камни и бревна, на которых есть

этот цвет. Затем ученики помещают маркер на каждый соответствующий цвет. Повторите действие, бросая кубик снова и отмечая соответствующие камни или бревна. Если вам выпал крокодил, уберите с коврика все свои маркеры.

Выполните это же упражнение, используя кубик с формами, и попросите учеников найти все камни и бревна этой формы. Это отличный способ попрактиковаться и закрепить распознавание цветов и форм.

3. Найди форму и цвет

Разложите коврик на полу. Учитель бросает оба кубика и называет сочетание цвета и формы, например «желтый круг», учащиеся поднимают руку, когда нашел правильную форму или цвет. Учитель вызывает ученика и просит его встать на этот камень или бревно.

Учитель продолжает бросать кубики и называть комбинации форм и цветов, пока все ученики не получат возможность найти камень или бревно, на котором можно стоять. Если вам выпал крокодил, вы можете сами выбрать цвет или форму и назвать свою комбинацию.

4. Игра «Перейди реку по цветам»

Количество игроков: 2–4 игрока или 2–4 команды.

Для игры понадобятся: игровой коврик, кубик с цветами, 1 маркер с животным для каждого игрока (или каждой команды).

Положите коврик на пол, чтобы все игроки его видели. Каждый игрок (команда) выбирает один маркер животного и ставит её на «Старт».

Игрок 1 бросает кубик и перемещает свой маркер к ближайшему камню или бревну этого цвета. Игрок 2 бросает кубик и движется таким же образом, всегда выбирая ближайший камень или бревно. В командной игре товарищи по команде по очереди бросают кубик и перемещают маркер по «реке». Если игроку выпадает крокодил, он теряет ход. Когда игрок приземляется на камень или бревно с номером, он

может получить еще один ход и снова бросить кубик, если сможет правильно назвать число.

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков или команда не пересечет реку и не приземлится на траве с другой стороны коврика. Этот игрок (или команда) становится победителем!

5. Игра «Перейди реку по формам»

Количество игроков: 2–4 игрока или 2–4 команды.

Для игры понадобятся: игровой коврик, кубик с формами, 1 маркер с животным для каждого игрока (команды).

Игра проходит так же, как и в предыдущем разделе, за исключением того, что игроки используют кубик с формами для игры.

Домашние идеи игр

1. Матч зверей

Каждый игрок (команда) выбирает набор из 4 маркеров с изображением животного (черепаха, лебедь, лягушка, стрекоза) и встаёт на «Старт». Игрок 1 бросает оба кубика и идет к этой комбинации цвета и формы, например «желтый круг». Игроки ходят по очереди. Когда игрок приближается к изображению одного из животных на коврике, он ставит маркер сверху. Будьте осторожны, чтобы не «упасть» в воду! Если игроку выпадает крокодил, он теряет ход. Первый игрок, разместивший все 4 маркера животного - выигрывает!

2. Одноногое состязание

Это игра на равновесие! Разложите коврик на полу. Игрок 1 бросает оба кубика и называет комбинацию цвета и формы, например «желтый круг». Затем игрок переходит к камню или бревну правильной формы и цвета. Оказавшись там, он должен встать на одну ногу на 5 секунд. Если игрок теряет равновесие, не досчитав до 5, он должен вернуться на шаг назад и передать

ход следующему игроку. Игроки ходят по очереди. Если выпал крокодил, вы должны оставаться на своем текущем месте, ход переходит к следующему игроку. Первый игрок, добравшийся до другой стороны коврика, выигрывает.



Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: **help@LRinfo.ru**

Наш сайт: **LRinfo.ru**