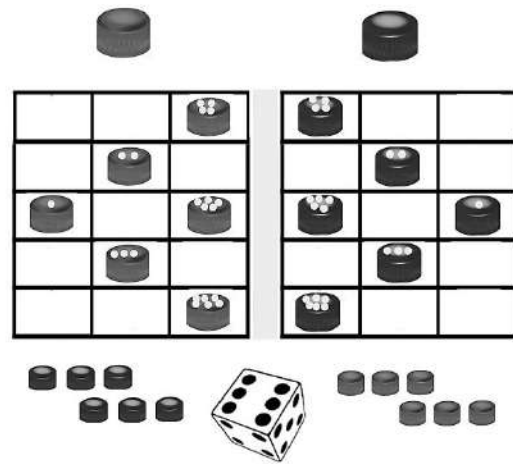


«Самый быстрый»

Цель: развитие координации, сообразительности, смекалки и логического мышления.

Понадобятся игровое поле на двоих, четыре набора крышек (шесть синих и красных крышек с точками (от 1 до 6) и шесть синих и красных крышек без точек), игровой кубик.

Игроку с синими крышками с точками дают красные крышки без точек и наоборот. Дети расставляют крышки с точками на половине своего поля и по очереди кидают кубик. В соответствии с выпавшим числом точек убирают со своего поля крышку с ними и на ее место ставят цветную крышку без точек. Побеждает тот, кто быстрее выложит на поле свои цветные крышки.



«Ходики»

Цели:

- развитие стратегического, логического, интеллектуального и пространственного мышления, быстроты мышления;
- закрепление понятий «линии», «точки».

Вариант игры в крестики-нолики.

Понадобятся игровое поле (квадрат, расчерченный четырьмя пересекающимися в центре линиями), крышки двух цветов.

Игра настольная и рассчитана на двоих. Можно сделать подвижной, использовать большое поле и несколько игроков или команды, когда каждый делает свой ход.

Поочередно игроки делают ход и ставят крышки на точки пересечения линий. Как только игрок поставил крышку, говорит слово «ход». Задача — выстроить в ряд (в строке, столбце или по диагонали) три крышки своего цвета.

Побеждает тот, кто сумеет поставить свои крышки на три точки в ряд.

