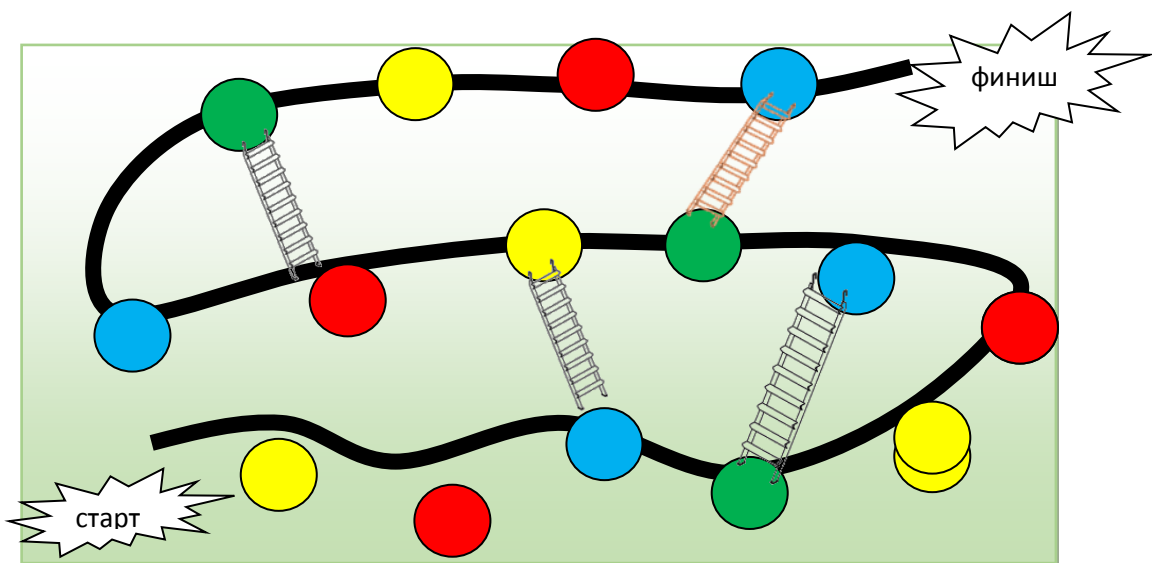


<i>Теги</i>	В помещении	Интеллектуальные	Настольные
<i>Название</i>	<b>«ХОДИЛКА»</b>		
<i>Основное назначение</i>	Развитие критического и логического мышления, внимания, памяти.		
<i>Оборудование, инвентарь</i>	Материал для изготовления игрового поля (см. пункт «подготовка»), шнурки двух цветов, кубик с точками от 1 до 6, фишки или фигурки из киндер-сюрпризов, карточки с заданиями. Листы и ручки для фиксации результатов.		
<i>Подготовка</i>	<p>Сделать игровое поле на листе ватмана по принципу обычной настольной игры-«ходилки» (лучше с нейтральным фоном). На поле разместить круги («точки»), раскрашенные два-пять цветов, которые обозначают разные темы. Под точками пути с изображениями цифр проделаны дырочки, куда вставляются шнурки. Шнурки будут соединять разные точки пути – цветные требуют движения назад, белые-перемещения вперед.</p> <p><b>Варианты изготовления (по материалу):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Из более долговечного материала</li> <li>2) из мягкого полимерного материала, где точки пути могут вытаскиваться и заменяться на цветные (например, поле может стать двухцветным или пятицветным)</li> </ol> <p><b>Варианты изготовления точек:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Нарисовать</li> <li>2) Использовать цветную самоклеящуюся пленку</li> <li>3) Использовать «кармашки», чтобы точки были сменными</li> <li>4) В случае использования мягкого полимерного материала – сменяемые (не закреплены)</li> </ol> <p>Для каждой игры необходимо готовить задания</p>		
<i>Правила</i>	<p><b>До начала игры.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Определиться с количеством цветов точек,</li> <li>2) Определить, какие темы будут соответствовать тому или иному цвету. Например, желтые – надо выполнить задания на внимание, синие – на развитие памяти, красные – на логику, зеленые- требуют задействовать тактильность.</li> <li>3) Размесить шнурки, соединяющие разные точки (один цвет будет обозначать движение назад, другой – вперед)</li> <li>4) можно менять точки, которые соединяют шнурки по усмотрению участников игры (до начала действия).</li> </ol> <p><b>Ход игры.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Игроки по очереди кидают кубик и передвигаются на количество клеток, равное количеству точек на грани</li> </ol>		

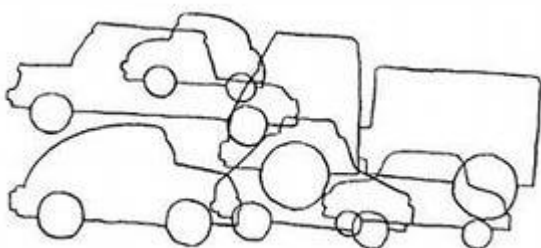
	<p>кубика.</p> <p>2) Водящий смотрит, в точке какого цвета остановилась фигурка, в соответствии с ним дает задание.</p> <p>3) Правильное выполнение приносит игроку баллы.</p> <p>4) Подводится итог по категории «первый у финиша» (везение), «первый по баллам» (интеллект)</p> <p>Можно договориться, если задание не выполнено, придется делать шаги назад</p>
<b>Примечания</b>	<p>Идея для игры – игры-«бродилки»</p> <p>Варианты применения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Подготовка заданий по разным темам.</li> <li>– Игроки могут самостоятельно задавать друг другу вопросы и задания (оговаривается заранее).</li> <li>– Вариант изготовления игры</li> </ul>

### ОБРАЗЕЦ ИГРЫ



### Задания для желтых кружков (на внимание):

Посчитать машинки.

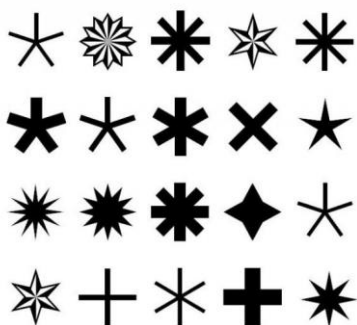


Перекодировать записи

👤 = И	👤 = Р	👤 = Г	👤 = А	😊 = О	📄 = Т	❤️ = П
❤️ 👤 👤 😊 👤	📄 😊 👤 📄	❤️ 😊 📄 😊 ❤️	📄 📄 📄	📄 👤 ❤️ 👤 👤	👤 😊 👤 👤	👤 👤 👤
👤 😊 👤 👤	📄 👤 ❤️ 👤 👤	👤 😊 👤 👤	👤 👤 👤	📄 👤 👤	👤 👤 👤	👤 👤 👤
❤️ 😊 👤 📄	📄 😊 ❤️ 😊 👤	👤 👤 👤	👤 👤 👤	👤 👤 👤	👤 👤 👤	👤 👤 👤

Найти одинаковое

Найти части в картинке



**Задания для зеленых кружков (тактильность):** определить наощупь материал, кто лежит в мешочке, с закрытыми глазами посчитать предметы, угадать букву, написанную на ладони пальцем

**Задания для красного сектора (логика):** назови лишнее в цепочке слов, продолжить ряд, дорисовать, чего не хватает, разделить по группам

**Задания для синего сектора (память):** какой предмет убрали, посмотри на картинку и назови, что запомнил, повтори движение, посмотри и расставь в таком же порядке.