

Наш конструктор дополнен игровым полем, фишками и фигурками животных. Данная игра поможет развить зрительную память ребенка и строить ассоциативный ряд.

На игровом поле выделено место для будущего домика. Соберите модель дома следуя инструкции во вложении.

- Игра №1 «Кто, где живет?»:

Переверните все фишки изображением вверх. Найдите на поле соответствующее место для каждой фишки. Например: фишка с изображением собаки соответствует поле будка, капуста и морковь находится на поле огород, утки и лягушки живут в пруду и т.д.

- Игра №2 «Найди пару»:

Игра рассчитана на 2-4 игроков. Перемешайте и переверните фишки изображением вниз, попарно распределите по игровому полю. По две фишки на дерево, в конюшню, в озеро, огород и т.д. Когда все фишки размещены на поле, каждый игрок по очереди переворачивает по две фишки. Если изображения совпали, игрок забирает себе фишки, если не совпали, переворачивает обратно и оставляет на месте. Рисунки на игровом поле помогают ребенку запомнить, где и какие изображения фишек повторяются. Например: один из игроков открывает фишку лежащую на дереве, а там находится корова, ребенку легче запомнить изображение при поиске парной фишки. При этом срабатывает ряд ассоциаций – корова на дереве. Задача игры найти парные изображения и собрать как можно больше парных фишек.