**Игра на развитие памяти и внимания «Зайчишка-путешественник»**

**Описание игры**

Развивающая игра «Зайчишка-путешественник» поможет развивать ребенку внимание и память. А также закрепит представления о лесе и его обитателях.

В комплекте 3 листа для распечатки, а также подробные правила игры.

Для детей от 4 лет.

**Как сделать игру**

Распечатайте листы. Заламинируйте. Вырежьте круглые жетоны с листа 2-3. Из них ребенок будет составлять тропинку, по которой станет передвигаться зайка. Жетоны с листа 3 превратите в 6 фишек (или по числу игроков) следующим образом: возьмите 6 ненужных катушек ниток, снизу каждой катушки приклейте жетон с изображением зайчонка, а сверху – с изображением месяца. Склейте кубик.

**Как играть**

Все лето зайчишка провел в соседнем лесу в гостях у бабушки. Лето подходит к концу, и надо возвращаться домой к маме. Путь будет не близким! Пусть ребенок разложит жетоны с изображением объектов, которые встречаются в лесу (ель, пень, гриб, орех…) (лист 1) в виде тропинки так, как ему захочется.

Все игроки ставят свои фишки-зайчат на катушке изображением зверька вверх в начале тропинки. В комплекте есть фишки-дубликаты с зайчатами. Каждый игрок берет эту фишку со своим зверьком и кладет рядом с собой. Это нужно, чтоб не забыть, у кого каой зайка. Каждый в свой ход кидает кубик и продвигается на соответствующее число ходов.

**Если же у кого-либо на кубике выпал месяц – это значит, наступила ночь, все игроки переворачивают свои фишки-катушки месяцем вверх.**



**Таким образом, не будет видно, где какой зайка, и игрокам придется очень внимательно запомнить, где располагается его фишка. Ведь в темноте сложно рассмотреть своего зайку! Где чей – непонятно! Только самый внимательный сможет не упустить из виду своего подопечного и не перепутать с чьим-либо другим.**

**Все игроки передвигают своих заек «в темноте» до тех пор, пока у кого-либо не выпадет на кубике солнышко.**



**Это значит, наступил день. И все игроки переворачивают свои катушки изображением зайчика вверх. Некоторых может ожидать сюрприз, так как окажется, что отдельные игроки в «темноте» шагали по ошибке чужим зайчиком.**

**Также на кубике может выпасть двойная стрелка.**



**Это значит, что все игроки должны поменяться местами друг с другом. Кто был дальше от финиша, может стать ближе, и наоборот. Представьте, как сложно уследить за своим питомцем, если меняться придется ночью, когда и так не совсем ясно, где кто!**

Игра имеет **два уровня сложности.**

**1 уровень**

На жетонах, составляющих тропинку, разные картинки (лист 1). Когда ребенок останавливается ночью на каком-либо кружке, подскажите ему, если не догадается, что можно запомнить между чем и чем стоит его зайчишка. Например, между одуванчиком и елью. Так малышу будет проще не перепутать зверьков и походить в следующий ход именно своим.

**2 уровень**

На жетонах, составляющих тропинку одинаковые картинки (лист 2). В этом случае ориентиров в виде разных картинок, между которыми стоит зайка, у ребенка перед глазами не будет. Ему нужно постоянно концентрировать свое внимание на своей фишки, чтоб не потерять ее.

Игра поможет детям не только развивать внимание и память, но и поднимет настроение и подарит много радости и смеха!

Чем больше игроков, тем веселее, непредсказуемее и динамичнее игра!

Полезной и веселой игры!

*Оксана Яремчук*