



Дидактическая игра «Спортивный Доббль»

Описание игры

В небольшую коробочку сложены круглые картонные карточки. На них изображены разнообразный спортивный инвентарь. Картинки расположены таким образом, что на любой отдельно взятой паре кружков обязательно присутствует один совпадающий рисунок. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее обнаружить его и назвать вслух.

Цель

Зависит от варианта соревновательного процесса. Игрокам предлагается попробовать 5 возможных сценариев.

1. Башня

Каждый участник получает по одной карточке и в закрытую кладет перед собой. Оставшаяся колода помещается в центр лицевой стороной вверх. Игроки одновременно открывают свои карточки и стараются как можно быстрее найти совпадение между своей карточкой и той, что в центре. Тот, кто справится первым, забирает центральную карточку себе, открывая таким образом новую. После этого действия повторяются. Выигрывает тот, кто соберет **больше карточек**.

2. Подарочек

Вся механика такая же, как и в предыдущем варианте за одним исключением: игроки ищут совпадения между центральной и карточкой другого участника. Отыскав повторяющийся элемент быстрее всех, ребенок «подкидывает подарочек» сопернику, складывая в его колоду центральный образец. Победителем становится тот, у кого в конце игры накопится **меньше карточек**.

3. Колодец

Все карты раздаются игрокам, только последняя кладется в центр лицом вверх. Цель каждого из соревнующихся – самым **первым избавиться от своих карт**, формируя башню посередине путем нахождения совпадений между своей и центральной карточками.

4. Горячая картошка

Игра идет раундами. Каждый раз участникам раздается по одной карте. Одновременно они открывают свои карточки и на скорость ищут совпадения между ними. Кто находит их первым, кладет свою карту поверх карты соперника. Тот, кому по итогам раунда все скинули карточки, оставляет их себе. Начинается новый тур. Побеждает игрок, накопивший **меньше всех штрафных карточек**.

5. Собери их все

На стол выкладываются карточки по количеству игроков (лицом вниз), в центре формируется колода. По команде все карточки одновременно открываются. Цель – **собрать больше всех карточек**, находя совпадения между центральной и любой другой из них.











