

ЛОТО

правила игры

Игра №1.

Лото в картинках №1.

Необходимое количество карт (одна или несколько) раскладываются перед игроками, остальные убираются. Все 24 фишки выкладываются на стол картинками вниз. Ведущий по очереди переворачивает фишки, показывает их игрокам и громко называет. Игрок, нашедший на своем поле такую же картинку, громко говорит об этом и получает фишку, которой накрывает соответствующую ячейку поля. Выигрывает тот, кто первым накроет все ячейки на своем игровом поле.

Игра №2.

Лото в картинках №2 (слух).

Сценарий игры №1, но ведущий не показывает фишки игрокам, а только называет изображенные на них предметы.

Игра №3.

Лото – викторина.

Сценарий игры №1, но ведущий только показывает фишки с изображенными на них предметами. Игроки получают фишки только в том случае, если правильно назовут изображенный предмет и сообщат о нем дополнительные сведения (из чего сделано, как используется, где живет, что ест и т.д.)

Игра №4.

Лото по памяти.

Играющие не менее одной минуты запоминают картинки на своих игровых полях, после чего карты переворачиваются. Ведущий берет фишки, показывает их игрокам и громко называет. Игрок, считающий эту фишку своей, забирает ее и кладет на стол рядом со своими перевернутыми картами. Как только у кого-то из игроков наберутся все фишки на какую-либо карту, карта переворачивается. В случае хотя бы одного несовпадения изображений на фишках с изображениями на карте, этот игрок выбывает из игры, его фишки возвращаются и игра продолжается. Если этого не произошло, он побеждает и игра считается оконченной.

Игра №5.

Сценарий игры №1, но все фишки выкладываются изображениями вверх. Игроки в течение одной минуты запоминают расположение фишек, затем переворачивают их и кладут изображениями вниз. Игроки поочередно смотрят по одной фишке, не показывая их другим игрокам. Если фишка оказалась «своей», игрок забирает ее, если нет – кладет ее обратно, не нарушая расположения остальных фишек. Выигрывает тот, кто первым накроет все ячейки на своем игровом поле.

Игра №6.

Ведущий медленно раскладывает фишки в ряд (количество рядов зависит от подготовленности и возраста игроков), затем в той же последовательности переворачивает их и кладет изображением вниз. Игрок, указывая на карточку, говорит, что на ней изображено и переворачивает ее. Побеждает игрок, допустивший меньшее количество ошибок. Количество фишек в ряду можно постепенно увеличивать.

Игра №7.

Чего не хватает.

Фишки выкладываются изображением вверх. Игрок отворачивается, а ведущий убирает одну фишку. Игрок должен вспомнить, что «пропало» со стола.

Количество убранных со стола за один раз фишек постепенно увеличивается.