

Лото пластмассовое. Десять игр в одной коробке (10 в 1).

Состав игры:

Картонные карточки (8 изображений) – 6 шт

Фишки пластиковые (размер 4,3 см) – 48 шт

Мешок – 1 шт

Лото пластмассовое. Игра №1. Лото в картинках №1.

Необходимое количество карт (одна или несколько) раскладываются перед игроками, остальные убираются. Ведущий вынимает из мешка фишки, показывает их игрокам и громко называет. Игрок, нашедший на своем поле такую же картинку, громко говорит об этом и получает фишку, которой закрывает соответствующую ячейку поля на карточке.

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 сообщает 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 вынимает из мешка, 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 наберется 6 (шесть) фишек 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 в мешок и игра продолжается.

Если этого не произошло, он побеждает, и игра считается оконченной.

Игра №5. Лото – квадрат.

Сценарий игры №1, но все фишки вынимаются из мешка и выкладываются в виде квадрата 6х6 изображениями вверх. Игроки в течение одной минуты запоминают

расположение фишек, затем их переворачивают 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. Лото – беспорядок.

Сценарий игры №5, но фишки располагаются на столе беспорядочно.

Игра №7. Лото – линейка.

Ведущий медленно раскладывает фишки в ряд (количество фишек в ряду зависит от подготовленности и возраста игроков), затем в этой же последовательности переворачивает их и кладет изображениями вниз. Игрок в этой же последовательности указывает на фишки, вспоминает, что на них изображено и переворачивает их для проверки.

Побеждает игрок, допустивший меньшее количество ошибок. Количество фишек можно постепенно увеличивать.

Игра №8. Чего не хватает.

Фишки выкладываются изображением вверх, как в игре №5. Игрок отворачивается, а ведущий убирает одну фишку. Игрок должен вспомнить, что «пропало» со стола. Количество убранных со стола за один раз фишек постепенно увеличивается.

Игра №9.

Сценарий игры №8, но фишки на столе располагаются на столе беспорядочно.

Игра №8. Живое – неживое.

Ведущий по очереди показывает игрокам фишки, извлекаемые из мешка. Игрок за ограниченное время должен классифицировать изображенные предметы как «живое» и «неживое». В случае правильного ответа игрок забирает фишку себе. Если игрок дал неправильный ответ, либо не успел дать ответ, фишка возвращается в мешок.

Побеждает игрок, получивший больше всех фишек.