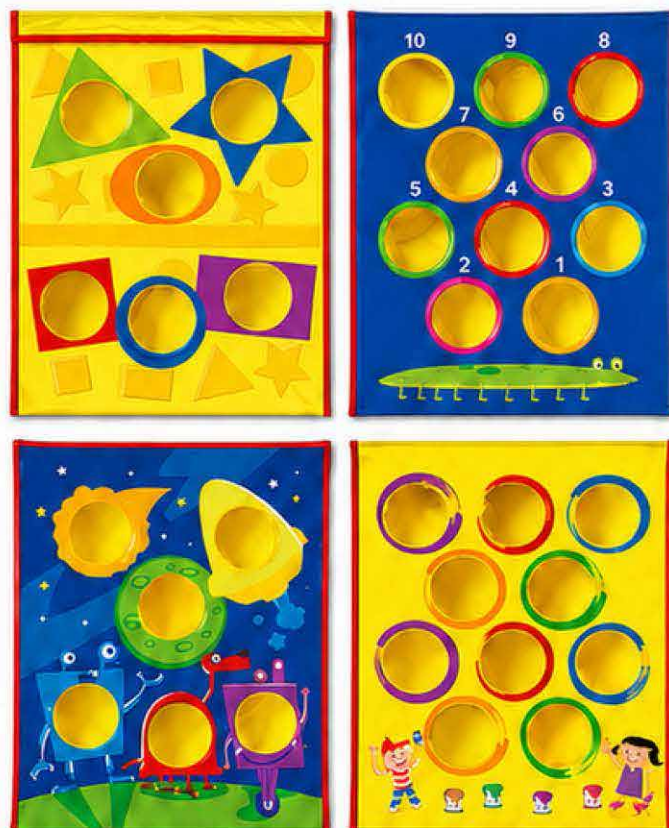


БРОСАЙКА

сборник игр

20 игровых сценариев



для детей 3-7 лет



12 мягких мешочков
с числами
Лёгкие и безопасные
для детей.



Складное игровое поле
с четырьмя панелями
Удобно хранить
и брать с собой.



Играть под присмотром взрослого.
Использовать только на ровной устойчивой поверхности.



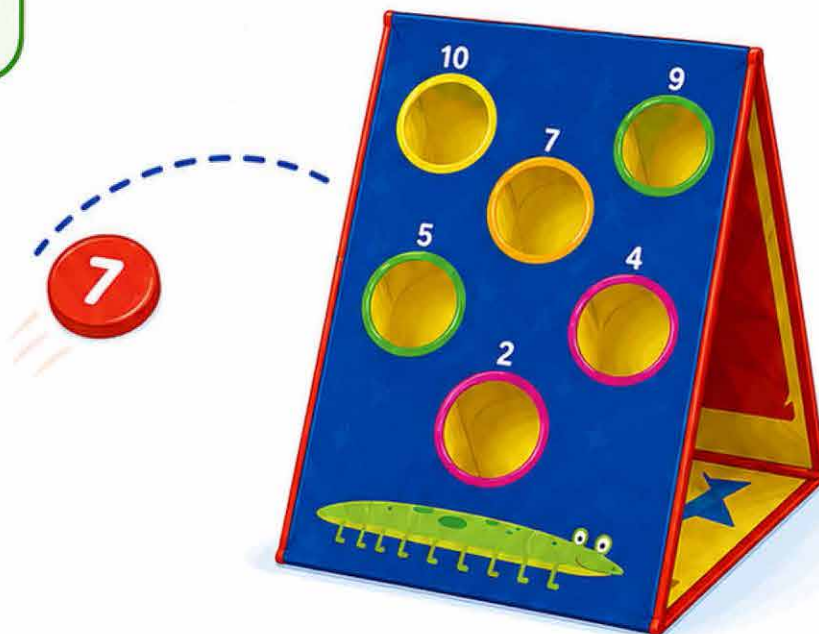
Игра 1. Назови число

Возраст: 3–7 лет



Назовите число

и попадите в карман с этой цифрой.



Цель

Распознавание чисел 1–10, меткость, внимание.



Как играть

1. Установите панель с числами.
2. Каждый игрок берёт три мешочка.
3. Игрок бросает их по одному.
4. При попадании он называет число над карманом.
5. После трёх бросков ход переходит к следующему игроку.



Подсчёт очков и варианты

За правильно названное число — 1 очко. Побеждает тот, кто первым наберёт 10 очков.

Усложнение: засчитывайте число над карманом как количество очков; после трёх раундов сложите результаты.





Игра 2. Сложи числа



Возраст: 5–7 лет

$$3 + 5 + 2 = 10$$

Сложите очки трёх бросков.



Цель

Сложение в пределах 100, устный счёт, сравнение результатов.



Как играть

1. Установите панель с числами и выберите ведущего для записи результата.
2. Проведите четыре раунда: мешочки 1–3, 4–6, 7–9 и 10–12.
3. В каждом раунде игрок бросает три соответствующих мешочка.
4. При попадании сложите число на мешочке и число над карманом. Игрок произносит пример и ответ.



Подсчёт очков и варианты

Правильный ответ приносит столько очков, сколько получилось в сумме.
Промах или неверный ответ — 0 очков за бросок.
После четырёх раундов выигрывает игрок с наибольшей суммой.



Игра 3. В чём разница?

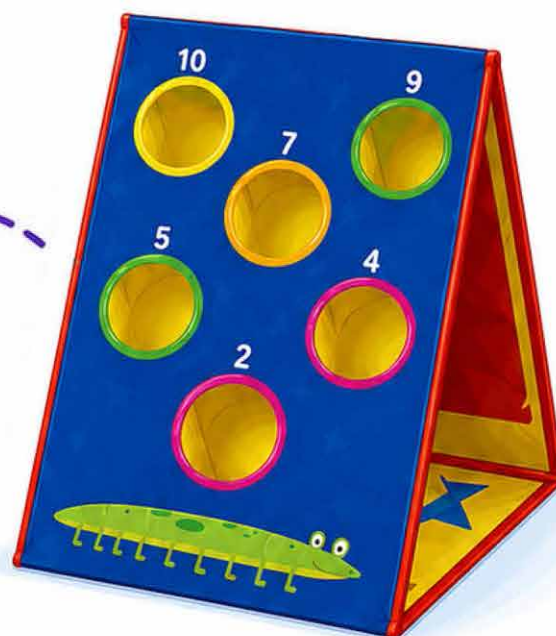
Возраст: 5–7 лет

$$20 - 6 = 14$$

Вычитайте число кармана из текущего результата.



4



Цель

Вычитание, последовательный устный счёт, самоконтроль.



Как играть

1. Установите панель с числами. Каждый игрок начинает с 20 очков и получает три мешочка.
2. После попадания вычите число над карманом из текущего результата.
3. Если ответ верный, запишите новый результат и продолжайте. Если ответ неверный, ход заканчивается.
4. Если вычитание даёт отрицательный результат, бросок не засчитывается.



Подсчёт очков и варианты

Побеждает игрок, который после своего хода оказался ближе всего к нулю, не переходя ниже него.

Вариант: вычитайте меньшее число (на мешочке или кармане) из большего и складывайте полученные разности.





Игра 4. Назови форму



Возраст: 3–6 лет

КРУГ • КВАДРАТ
ТРЕУГОЛЬНИК • ЗВЕЗДА



Цель

Распознавание круга, квадрата, треугольника и звезды; меткость и речь.



Как играть

1. Установите панель с геометрическими фигурами.
2. Ведущий называет фигуру.
3. Игрок выполняет три броска, стараясь попасть в отверстие внутри названной фигуры.
4. После броска ребёнок называет фигуру, в которую попал.



Подсчёт очков и варианты

За попадание в заданную фигуру — 1 очко. Играйте до заранее выбранного результата, например до 10 очков.

Вариант: ведущий одновременно называет форму и её цвет.



БРОСАЙКА



Игра 5. Цвет в цвет

Возраст: 3–6 лет

Попадите мешочком
в круг того же цвета.



-  красный
-  синий
-  зелёный
-  жёлтый



Цель

Распознавание цветов,
зрительно-моторная
координация.



Как играть

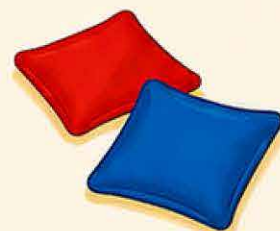
- 1 Установите панель с цветными кругами.
- 2 Для двух игроков распределите мешочки так, чтобы у каждого были мешочки разных цветов.
- 3 Игроки бросают по очереди и стараются попасть мешочком в отверстие с окантовкой того же цвета.
- 4 После броска ребёнок называет цвет.



Подсчёт очков и варианты

За верное цветовое совпадение — 1 очко. Проведите три раунда;
выигрывает игрок с наибольшим результатом.

Важно: не разрешайте детям бросать одновременно.





Игра 6. Смешиваем цвета



Возраст: 4–7 лет

 +  =  красный + жёлтый = оранжевый

 +  =  жёлтый + синий = зелёный

 +  =  синий + красный = фиолетовый



Цель

Знакомство со смешением основных цветов, внимание и меткость.



Как играть

1. Установите панель с цветными кругами.
2. Игрок берёт красный, жёлтый и синий мешочки.
3. Нужно выполнить сочетания: красный мешочек + жёлтая окантовка = оранжевый; жёлтый + синяя = зелёный; синий + красная = фиолетовый.
4. После попадания ребёнок называет получившийся цвет.



Подсчёт очков и варианты

Каждое верное попадание и правильно названный результат — 1 очко.
Побеждает игрок, набравший больше очков за согласованное число раундов.





Игра 7. Чётное или нечётное



Возраст: 5-7 лет

ЧЁТНЫЕ

2 4 6
8 10

НЕЧЁТНЫЕ

1 3 5
7 9



Выбирай
чётные или
нечётные
карманы!



Цель

Различение чётных
и нечётных чисел,
классификация,
меткость.



Как играть

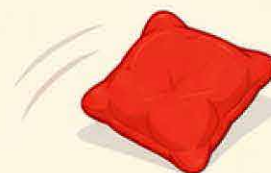
1. Играют двое. Установите панель с числами.
2. Один игрок выбирает чётные карманы: 2, 4, 6, 8, 10. Второй — нечётные: 1, 3, 5, 7, 9.
3. Разделите 10 мешочков поровну.
4. Игроки по очереди выполняют по одному броску.



Подсчёт очков и варианты

Попадание в карман своей категории — 1 очко. Попадание в карман соперника или промах — 0 очков.

После десяти бросков побеждает игрок с большим результатом; при равенстве проводится дополнительный бросок.



Играть под присмотром взрослого.

Использовать только на ровной устойчивой поверхности.



★ Игра 8. Накорми пришельца ★

Возраст: 3–7 лет

Выберите одного пришельца и «накормите» его мешочками.



8



Цель

Меткость, счёт, соблюдение очереди и игровое взаимодействие.



Как играть

1. Установите космическую панель.
2. Для двух игроков выдайте по 6 мешочков, для трёх — по 4.
3. Каждый игрок выбирает одного из трёх нижних пришельцев.
4. Игроки по очереди бросают мешочки в отверстие выбранного персонажа.
5. После всех бросков посчитайте «угощение».



Подсчёт очков и варианты

Каждое верное попадание и правильно названный результат — 1 очко. Побеждает игрок, набравший больше очков за согласованное число раундов.

Вариант: ведущий называет космическую цель — комету, ракету или планету — и ребёнок старается попасть в соответствующее отверстие.



Бросайка





Игра 9. Цветной ориентир

Возраст: 3–7 лет

-  Красный — вверх
-  Синий — слева
-  Жёлтый — вниз



Цель

Закрепление названий цветов, развитие меткости, внимания и пространственного мышления.



Как играть

1. Установите панель с цветными кругами.
2. Ведущий называет цвет и положение цели.
3. Ребёнок находит нужный круг и выполняет бросок.
4. После броска ребёнок повторяет цвет и положение цели.
5. Затем ход переходит к следующему игроку.



Подсчёт очков и варианты

За попадание в правильно выбранное отверстие — 1 очко. Побеждает участник, первым набравший 5 или 10 очков.

Вариант: для старших детей добавляйте слова “слева”, “справа”, “выше”, “ниже”, “между”.





Игра 10. Запомни цвета

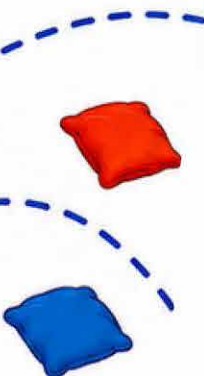


Возраст: 4–7 лет

Красный → синий Красный → синий

Жёлтый → зелёный Жёлтый → зелёный

Красный → синий → жёлтый
Красный → синий → жёлтый



Цель

Развитие зрительной и слуховой памяти, внимания, знания цветов и координации движений.



Как играть

1. Установите панель с цветными кругами.
2. Ведущий называет последовательность из 2–4 цветов.
3. Ребёнок запоминает её и бросает мешочки в нужном порядке.
4. Если задание выполнено, последовательность усложняют.
5. Игроки выполняют задание по очереди.



Подсчёт очков и варианты

За каждый цвет, правильно воспроизведённый в последовательности, — 1 очко. Если порядок нарушен, засчитываются только верные броски до первой ошибки.

Вариант: ведущий не называет цвета, а показывает их на панели.





Игра 11. Найди соседей числа

Возраст: 5–7 лет

6 → 5 и 7
3 → 2 и 4



Цель

Закрепление числового ряда, понятий “предыдущее” и “следующее” число, развитие счёта и меткости.



Как играть

1. Установите панель с числами.
2. Ведущий называет число от 2 до 9 (например 6).
3. Ребёнок называет предыдущее и следующее число (5 и 7).
4. Затем он выполняет два броска: сначала в первое соседнее число, потом во второе.
5. После двух бросков ход переходит к следующему игроку.



Подсчёт очков и варианты

Правильно названы оба соседних числа — 1 очко.
Попадание в первое нужное отверстие — 1 очко.
Попадание во второе — 1 очко.

Вариант: ведущий называет только одно соседнее число, а ребёнок определяет исходное число.

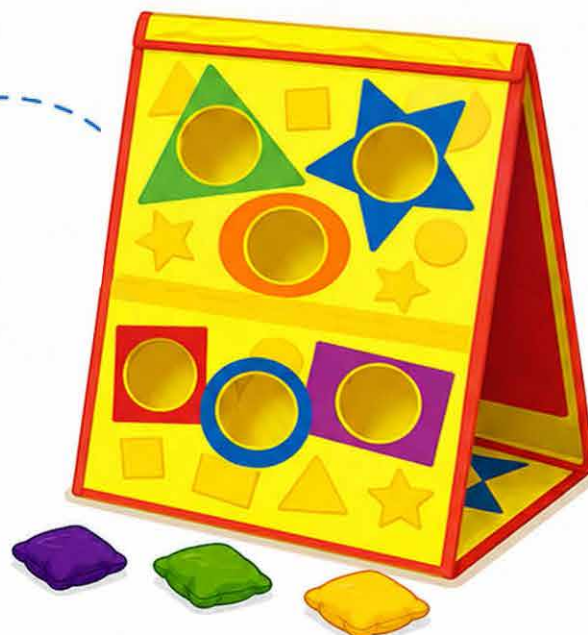
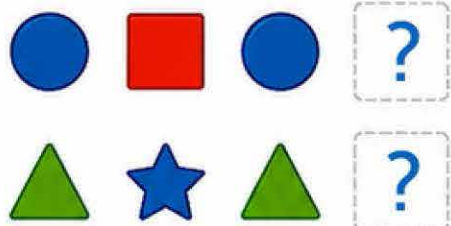




Игра 12. Продолжи узор



Возраст: 4–7 лет



Цель

Развитие логического мышления, внимания, памяти и умения находить закономерности.



Как играть

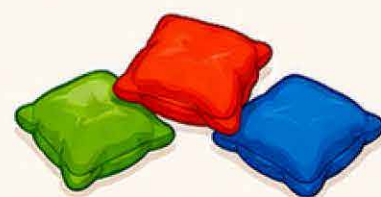
1. Установите панель с геометрическими фигурами.
2. Ведущий называет или показывает последовательность фигур.
3. Ребёнок определяет, какая фигура должна быть следующей.
4. Затем он называет её и бросает мешочек в соответствующее отверстие.
5. После этого ведущий предлагает новый узор.



Подсчёт очков и варианты

Правильно продолженный узор — 1 очко.
Попадание в нужную фигуру — ещё 1 очко.

Вариант: ребёнок сам придумывает узор, а остальные его продолжают.





Игра 13. Бросок по команде



Возраст: 4–7 лет



Попади в
красный круг

5

Попади в
число 5



Попади в
треугольник

Попади в
красный круг!



Цель

Развитие внимания,
быстроты реакции,
умения соблюдать очередь
и действовать по словесной
инструкции.



Как играть

1. Выберите панель: цвета, числа или фигуры.
2. Ведущий даёт команду, в какую цель
нужно попасть.
3. Ребёнок выполняет один бросок.
4. После броска мешочек передают
следующему игроку.
5. Команды или игроки играют по очереди.



Подсчёт очков и варианты

За попадание в названную цель команда или игрок
получает 1 очко. Побеждает тот, кто наберёт
больше очков.

Вариант: перед броском ребёнок выполняет
дополнительное действие — хлопок, поворот
или ответ на вопрос.



Игра 14. Большой командный вызов

Возраст: 4–7 лет

3 мини-раунда:

1. Цвета



2. Фигуры



3. Числа



Цель

Развитие командного взаимодействия, меткости, внимания, счёта, знания цветов, чисел и фигур.



Как играть

1. Разделите детей на 3–4 команды.
2. Используйте одно игровое поле, к которому дети подходят по очереди.
3. Проведите три раунда: цвета, фигуры и числа.
4. В каждом раунде ребёнок выполняет один бросок в названную цель.
5. Команды по очереди набирают очки.



Подсчёт очков и варианты

За каждое правильное попадание команда получает 1 очко. За правильный ответ перед броском можно дать ещё 1 очко. Побеждает команда с наибольшим результатом.

Вариант: вся группа вместе старается набрать общий счёт, например 30 очков.





Игра 15. Закрой все карманы



Возраст: 4–7 лет



Попал — закрой карман



В закрытый карман
бросать нельзя



Цель

Развитие меткости,
зрительного внимания,
планирования действий
и умения контролировать
результат.



Как играть

1. Установите любую игровую панель.
2. Игрок старается по одному разу попасть в каждое отверстие.
3. После первого попадания соответствующий карман закрывают.
4. В закрытый карман больше бросать нельзя.
5. Игра продолжается, пока не будут закрыты все карманы или не закончатся броски.



Подсчёт очков и варианты

За каждый новый закрытый карман — 1 очко.
Побеждает игрок, который закрыл больше карманов
за одинаковое количество бросков.

Вариант: вся группа вместе старается закрыть
все карманы за минимум бросков.



Игра 16. Космическое равновесие

Возраст: 4–7 лет

 Мешочек
на голове

 Дойди до линии
и брось в цель



Цель

Развитие равновесия,
координации, ловкости,
меткости и командного
взаимодействия.



Как играть

1. Установите космическую панель и отметьте линию старта и линию броска.
2. Первый участник кладёт мешочек на голову.
3. Он идёт к линии, стараясь не уронить мешочек.
4. У линии ребёнок снимает мешочек и выполняет один бросок в цель.
5. Затем возвращается и передаёт ход следующему участнику.



Подсчёт очков и варианты

Побеждает команда, которая быстрее завершила эстафету.
За каждый промах можно добавлять 5 штрафных секунд.

Вариант: ведущий заранее называет космическую цель — ракету, планету, комету или персонажа.





Игра 17. Точный почтальон



Возраст: 4–7 лет



Доставка числу 5



Доставка числу 8



ЛИНИЯ БРОСКА



Цель

Развитие ловкости, ориентировки в пространстве, внимания, меткости и умения действовать в команде.



Как играть

1. Установите панель с числами и подготовьте маршрут до линии броска. Дети встают в линию друг за другом.
2. Ведущий называет "адрес" — число на панели.
3. Ребёнок проходит маршрут и называет адрес доставки.
4. Затем он бросает мешочек в отверстие с нужным числом.
5. После этого участник возвращается и передаёт ход следующему игроку.



Подсчёт очков и варианты

Правильная доставка приносит 1 очко.
Побеждает команда, набравшая больше очков.
При равенстве учитывается время прохождения эстафеты.

Вариант: вместо числа ведущий называет пример, а ребёнок бросает в карман с правильным ответом.





Игра 18. Навигатор и пилот



Возраст: 5–7 лет



Вверху справа



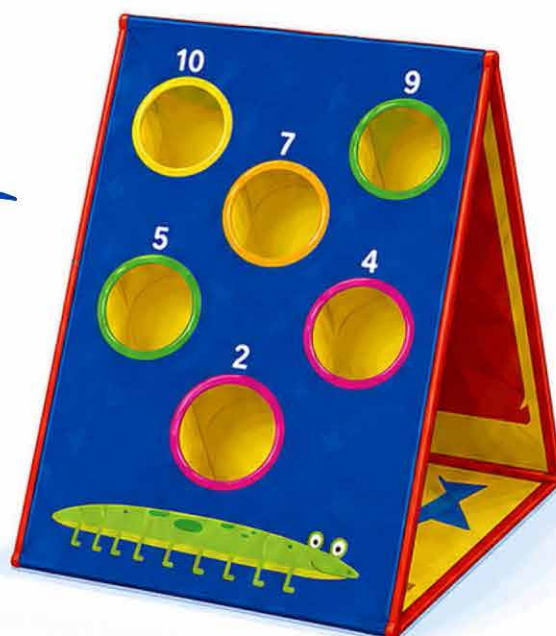
Между 4 и 6



Под кругом



Вверху
справа!



Цель

Развитие речи,
пространственного
мышления, умения слушать
партнёра и выполнять
словесную инструкцию.



Как играть

1. Установите любую игровую панель.
2. Один ребёнок становится навигатором, другой — пилотом.
3. Навигатор описывает цель словами, не показывая на неё рукой.
4. Пилот называет выбранную цель и выполняет бросок.
5. Затем дети меняются ролями.



Подсчёт очков и варианты

Пара получает 1 очко за правильно определённую цель и 1 очко за попадание.

Вариант: навигатор даёт две последовательные инструкции — выбрать цель и выполнить дополнительное действие перед броском.



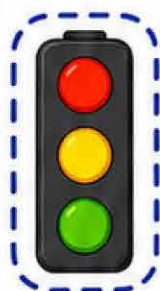


Игра 19. Светофор



Возраст: 3–7 лет

-  Красный — стой
-  Жёлтый — приготовься
-  Зелёный — бросай



Цель

Развитие внимания, самоконтроля, скорости реакции, знания цветов и умения соблюдать правила.



Как играть

1. Установите панель с цветными кругами.
2. Ведущий даёт сигналы: красный, жёлтый и зелёный.
3. На красный ребёнок замирает, на жёлтый готовится.
4. На зелёный выполняет бросок.
5. После броска ход переходит к следующему участнику.



Подсчёт очков и варианты

Правильное выполнение всех сигналов — 1 очко.
Попадание в выбранную цель — ещё 1 очко.
Если ребёнок бросил на красный или жёлтый сигнал, бросок не засчитывается.

Вариант: после зелёного ведущий дополнительно называет цвет цели.



Игра 20. Кубок метких и ловких

Возраст: 4–7 лет



Разминка



Точный бросок



Эстафета



Командный финал



Цель

Развитие меткости, ловкости, равновесия, координации, внимания и командного взаимодействия.



Как играть

1. Разделите детей на две команды и придумайте названия, проведите короткую разминку.
2. Игра "Точный бросок". Каждый участник выполняет один бросок в фигуру, названную ведущим. 1 попадание — 1 балл
3. Выполните этапы: "космическая доставка" (игра 16) и "точный почтальон" (игра 17)
4. Игра "Командный финал". Каждая команда должна выполнить десять точных попаданий.
5. По итогам всех этапов подсчитайте очки и определите победителей.



Подсчёт очков и варианты

За победу в каждом этапе команда получает 3 очка, за второе место — 2 очка. За точные попадания можно начислять дополнительные очки.

Вариант: вручите номинации "Самая меткая команда", "Самая дружная команда", "Самые ловкие участники".

