**Игровое пособие «Березовые бочонки»**

Один из игроков играет "красными", второй - "зелеными".

**Игра «Красные-зеленые»**

Логическая игра между двумя противниками на квадратном поле 3 на 3 клетки (по принципу «крестики-нолики»). Игроки по очереди ставят на свободные клетки поля 3 на 3 свои фишки – «бочонки». Первый игрок, выстроивший в ряд 3 свои бочонка по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает.

**Игра «Березка»**

**1 вариант**. Игрокам предлагают по очереди выставлять свои бочонки друг на друга в высоту. Игрок, который ставит бочонок и березка падает, проигрывает. Соответственно, второй игрок выиграл. Если игрок поставил все свои бочонки и не уронил «березку», он выигрывает. Победителя определят из трех игр.

Сложность: бочонки разной высоты, неровные спилы.

**2 вариант**. Сложный уровень.

Игрокам предлагают вырастить каждому свою березку. Игрок, который выставит все свои бочонки и березка устоит, выигрывает.

**Игра «Парные бочонки»**

Бочонки нужно перемешать и разложить на столе картинками вниз. Дети по считалке устанавливают очередность хода. Первый игрок берет сначала один бочонок и переворачивает картинкой вверх, затем второй так, чтобы видели все играющие. Если бочонки оказались парными, то игрок забирает их себе и делает еще ход. Если бочонки с разными картинками, то они возвращаются на место и ход переходит следующему игроку. Выигрывает тот, кто набрал большее количество парных бочонков. Следует обратить внимание детей на то, чтобы они внимательно следили за ходом игры. Ведь очень важно запоминать расположение карточек.

**Игра «Муха»**

Поместите вашу "Муху" - любую выбранную фишку на какую- либо клетку игрового поля.

Для начала, тренируем понятия вправо/влево/вверх/вниз - на 1/2 клетки. Вы задаете движение "мухе", ребенок передвигает фишку. Как только малыш с легкость выполняет любые траектории, переходим к следующему этапу.

Затем передвижения по полю делаются только глазами, то есть фишка передвигается в уме. Говорим последовательно направления движения. (например: одна клеточка вверх, две вправо, одна вниз),попросите ребенка показать то место, где теперь должна быть "муха". Если место указано верно, то можно передвинуть "муху" на соответствующую клеточку и похвалить малыша за правильное выполненное  задание.

Следующим этапом будет игра с закрытыми глазами. Поставьте фишку на какую-либо клеточку и попросите ребенка запомнить поле и расположение фигурки на нем. Теперь попросите ребенка закрыть глаза и двигать муху мысленно. Задаем траекторию. По окончании попросите малыша сказать, где же должна оказаться его фишечка. Если клеточка указана верно, пусть ребенок переместит ее на финальную клеточку.

**Игра «Цифры играют в прятки»**

1 вариант. Расставить цифры по порядку

2 вариант. Определить цифры, которые потеряли свое место.

3 вариант. Какая цифра спряталась

**Игра «Метки стрелок»**

На столе чертят круг, игроки сидят друг напротив друга. По очереди толкают свои бочонки, которые должны закатиться в круг и там остаться. Выигрывает тот, у кого больше бочонков окажется в кругу.