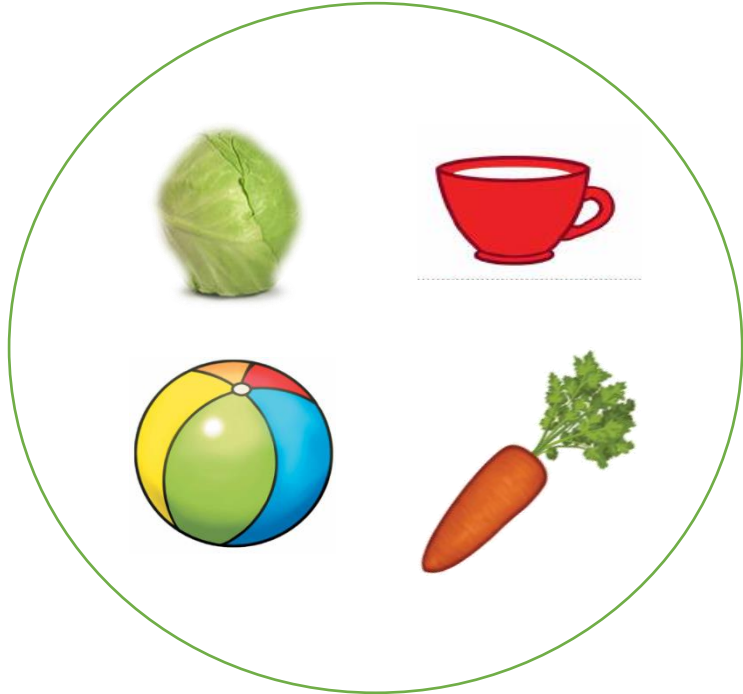


# Игра «Доббль»



Дидактик уен «Доббль»  
5-6 яшь

Автор: Гибадуллина. Г.Н.  
МБДОУ "Детский сад №5"



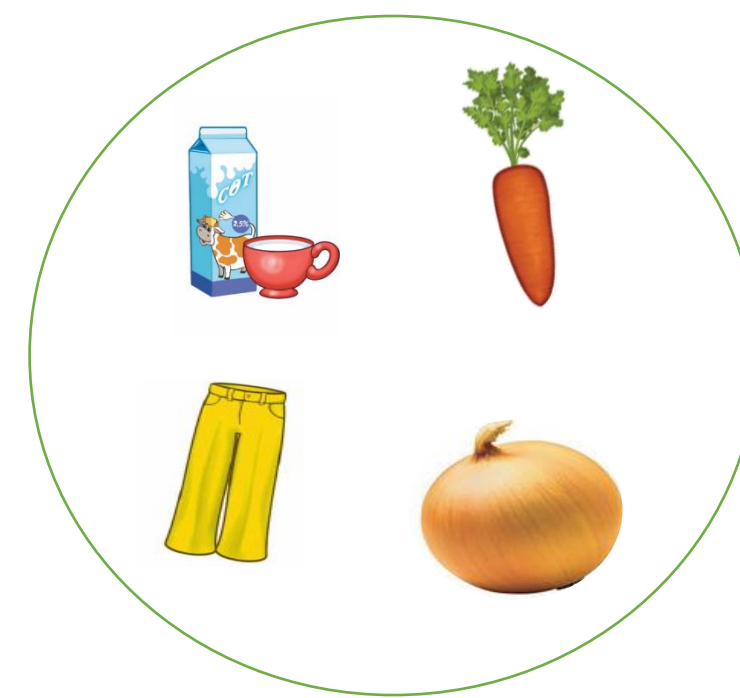
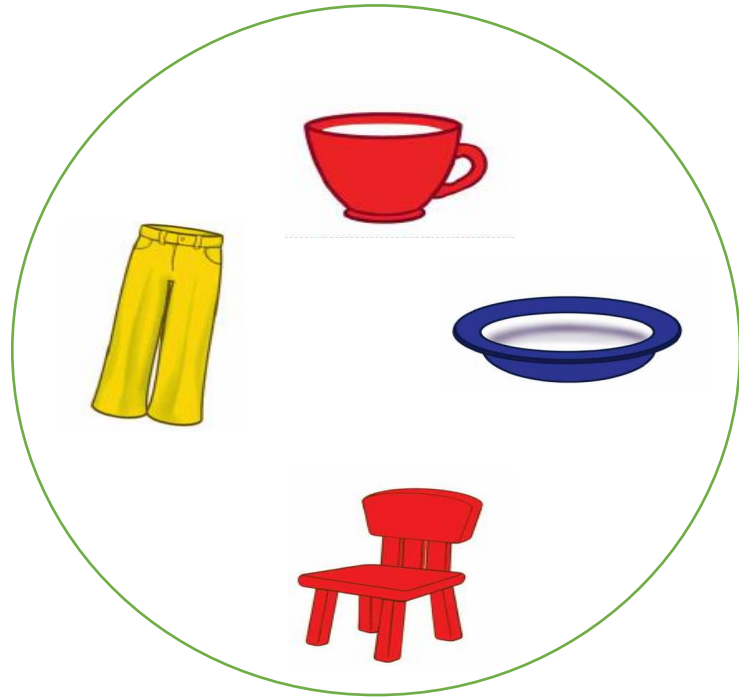
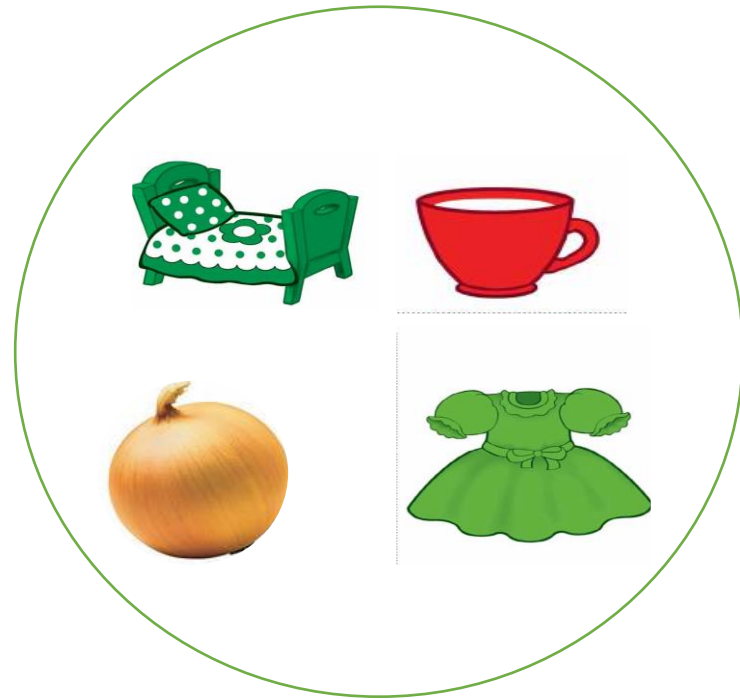
## 5. Собери их все

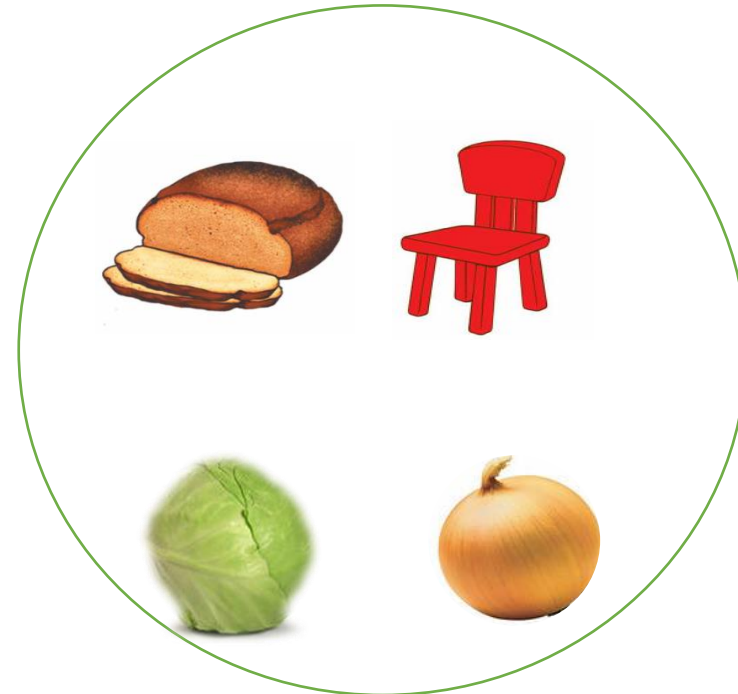
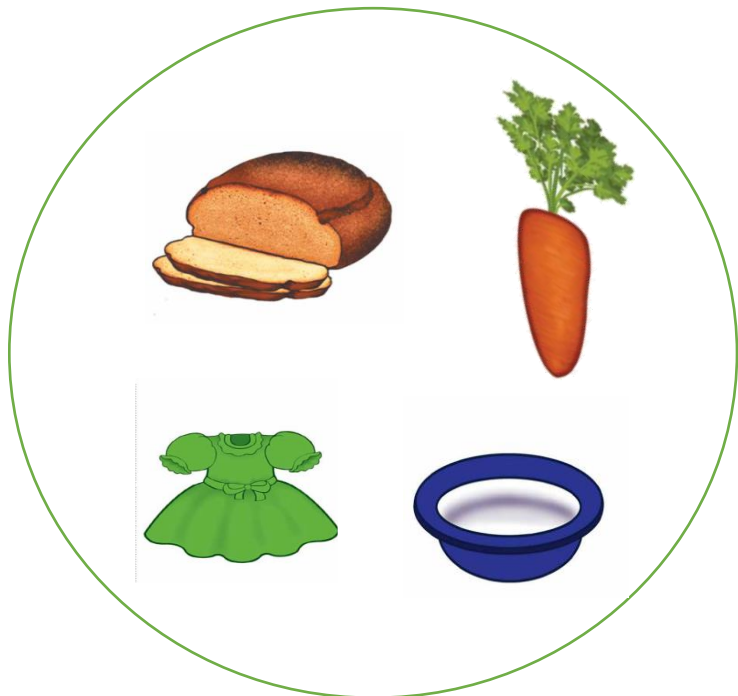
На стол выкладываются карточки по количеству игроков (лицом вниз), в центре формируется колода.

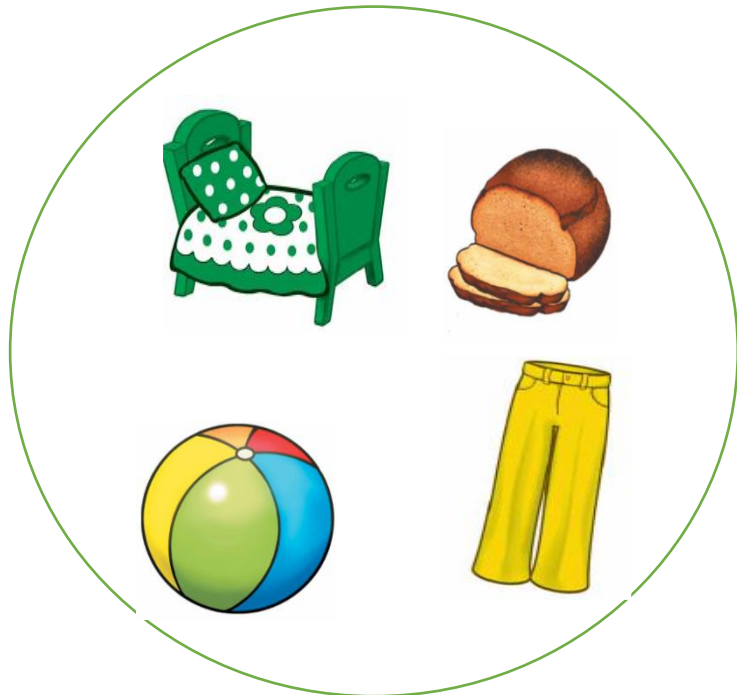
По команде все карточки одновременно открываются. Цель – **собрать больше всех карточек**, находя совпадения между центральной и любой другой из них.

## Сүзлек:

Сөт, ипи,чынаяк,  
карават, суган, күлмәк,  
чалбар, урындык,  
тәлинкә, туп, чэй,  
кишер, кәбестә.







### 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.

### 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**.

### 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**.

### 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**.

### **Ход игры:**

Количество участников: от 2 до 8 игроков  
Надо оказаться самым быстрым и внимательным, что бы первым найти изображения совпадающее на двух карточках, озвучить его, затем взять карточку себе, отдать ее или сбросить. Побеждает тот, кто выиграл больше всего мини-игр.

### **Цель игры:**

Игра развивает речь, быстроту реакции, скорость мышления, внимательность, переключаемость между различного рода задачами, память, логическое мышление, учит придерживаться необходимой последовательности действий.

**Уен барышы:** катнашучылар саны: 2дән алып 8 уенчыга кадәр

Иң тиз һәм игътибарлы булырга, иң беренче булып ике карточкага туры килә торган сурәтне табарга, аны әйтергә, аннары карточканы үзенә алырга, аны бирергә яки ташларга кирәк. Иң күп мини-уеннарны откан кеше жиңә.

### **5. Барысын да жый**

Өстәлгә уенчылар саны буенча карточкалар салына (рәсемле ягы белән аска таба каратып куела), үзәктә колода формалаша.  
Команда буенча барлык карточкалар да бер үк вакытта ачыла. Максаты-бөтен кешедән дә күбрәк карточка жыю, үзәк колодадагы рәсем уенчының карточкасындагы рәсеме белән туры килсә карточканы үзенә ала

### 1. Манара

Һәр катнашучыга бер карточка бирелә һәм рәсемле ягы белән аска каратып куя. Калган колода үзәккә рәсемле ягы белән өскә каратып куела. Уенчылар бер үк вакытта үз карточкаларын ачалар һәм үз карточкалары белән үзәктә булган охшаш рәсемнәрне мөмкин кадәр тизрәк табарга тырышалар. Беренче булып тапкан уенчы үзәк карточканы үзенә ала, шул рәвешле яңасын ача. Шулай итеп гамәлләр кабатлана. Күбрәк карточка жыйган бала жиңүче була.

### 2. Бүләк

Уенның барлык механикасы да алдагы варианттагы кебек, ләкин бер искәrmә: уенчылар үзәк һәм башка уенчыларның карточкасындагы кабатлана торган рәсемнәрне эзли. Кабатланучы элементны барысыннан да тизрәк эзләп табып, бала көндәшенә "бүләкләрне" ташлый, аның колодасына үзәктә булган карточканы куя. Уен азагында карточкалары азрак жыелган бала жиңүче була.

### 3. Кое

Барлык карталар да уенчыларга таратыла, бары соңгысы гына үзәккә рәсемле ягы белән куела. Ярышучыларның һәрберсенең максаты-иң беренче булып үз карталарыннан арыну, урта манараны үз һәм үзәк карточкалар арасында туры килүче рәсемнәрдән төзү.

### 4. Кайнар бәрәңге

Уен раундлар белән бара. Һәрчак катнашучыларга берәр карта таратыла. Бер үк вакытта алар үз карточкаларын ачалар һәм тизлеккә охшаш рәсемнәрне эзлиләр. Кем беренче булып таба, шул көндәшенең карточкасы өстенә куя. Раунд нәтижәләре буенча карточкалар кемдә күбрәк кала, шул кеше аларны үзенә калдыра. Яңа тур башлана. Барлык штраф карточкаларын да азрак жыйган уенчы жиңә.



**Уенның максаты:**

Уен сөйләмне, реакция  
һәм фикерләү тизлеген,  
иғътибарлылыкны, төрле  
бурычлар арасындагы  
бәйләнешне, хәтерне,  
логик фикерләүне үстерә,  
кирәкле гамәлләр  
эзлеклелеген сакларга  
өйрәтә.