Игры со спичками

**ЗНАКОМАЯ НЕЗНАКОМКА**

Игра способствует развитию навыка концентрации внимания, произвольного запоминания, способности прислушиваться к своим ощущениям и дифференцировать их, развитию мелкой моторики.

На стол выкладывается 3 спички. Задания ребёнку.

* Возьми одну спичку.
* Ощупай её. Какая она: тёплая или холодная, гладкая или шершавая, тонкая или толстая?
* Понюхай её. Знаком ли тебе этот запах?
* Ощупай головку спички. Рассмотри её. Какого она цвета? Какой формы?
* Как ты думаешь, из чего она сделана?
* Положи спичку на стол. Я их перемешаю, а ты попробуй найти её.

**ИСТОРИЯ ОДНОЙ СПИЧКИ**

Игра направлена на развитие воображения, речи, формирование причинно-следственных связей, расширение представлений об окружающем мире.

Выложить на стол 5 спичек. Ребёнок выбирает понравившуюся спичку, осматривает её, ощупывает, нюхает.

Предложить ответить на следующие вопросы.

* Откуда к нам пришла эта спичка?
* Откуда пришёл коробок?
* Как он попал в магазин?
* Из чего на фабрике делают спички?
* Где росло наше дерево?
* Как дерево стало спичкой?

Оказывается у нашей спички интересная история.

**СПИЧЕЧНЫЙ УЗОР**

Игра поможет развить произвольное внимание и память, мелкую моторику, пространственные представления.

Взять 3 спички, потрясти их и бросить на тол (ковёр).

* Куда смотрят головки?
* Запомни узор и попробуй повторить.

Спрячьте узор под салфеткой.

* Запомни узор и сделай такой же (он хочет найти брата или сестру).

**ОЖИВШИЕ ФИГУРЫ**

Игра развивает воображение и изобретательность.

Высыпьте спички на стол. Предложите сложить из них дом, дерево, дорожку и т.д.

* Кто живёт в этом доме? (сложить из спичек)
* Куда ведёт эта дорожка? (сложить из спичек)

**СПИЧКА – КОПЬЁ**

Начертить на полу мелом или палкой на земле черту и, не переступая ее, бросать на дальность обыкновенную спичку, как копье. Победителя можно определить по трем финальным броскам.

**КТО ПОДНИМЕТ БОЛЬШЕ**

На стол кладется одна спичка. На эту спичку с двух сторон накладываются другие спички головками навстречу. Затем сверху все это закрепляется одной, двумя или большим количеством спичек. Все это "сооружение" надо поднять, не разрушив, за нижнюю спичку. Получается как бы шалашик. Для этого важно сохранить баланс.

**РИСУЕМ СПИЧКАМИ**

Рисуем - значит выкладываем из спичек какие-то заданные или производные фигуры или предметы: животных, домик, птиц, человечка, кораблик и т. п. Автор самого остроумного и качественного рисунка становится победителем.

**КУЧА-МАЛА**

Эта игра требует терпения и немало времени. Нужно смешать спички из одного коробка. По очереди каждый игрок вытаскивает спички по одной. Задача – вытащить спичку так, чтобы не пошевелить другие. Если игроку удалось вытащить спичку, не сдвинув другие, тогда он достает следующую спичку. Если же не удалось, то ход переходит к другому.. Выигрывает тот, кто вытащит наибольшее количество спичек.

**КОЛОДЕЦ**

Из спичек сложить колодец. Побеждает тот, у кого он самый высокий и простоит дольше.

**ЗАДАНИЯ ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ**

* Пронести спичечный коробок, положив его на макушку головы.
* Пронести два коробка, положив их на плечи, как погоны.
* Пронести коробок, поставив его торцом на сжатый кулак.
* Кто быстрее соберет рассыпанные спички.
* Пронести коробок, положив его на спину в районе поясницы.
* Пронести коробок, положив его на ногу в районе подъема стопы.
* Чья команда выше построит «колодец» из спичек за две минуты?
* Пронести коробок, прижав его подбородком к шее. В подбородок и шею коробок должен упираться торцами.
* Пронести внешнюю часть коробка, нацепив ее на нос.
* Построить на полу из спичек паровозик с двумя вагонами.
* Положить пустой коробок на пол и дуть на него, чтобы он двигался сам.
* Закинуть спичку с высоты уровня плеч в коробок, лежащий на полу.
* Поставить коробки на стол таким образом, чтобы они не соприкасались друг с другом и при этом не падали.
* Лежащий коробок необходимо перевернуть на ребро только при помощи одного пальца.
* На переносицу участника кладется спичечный коробок, с которым ему необходимо присесть, не уронив его на пол и не придерживая руками.
* двумя спичками необходимо переместить половинку другой спички на определенное расстояние, не выронив переносимый «груз».
* Ребёнку на 5 секунд показывается рисунок из спичек, затем он должен восстановить рисунок.