# Уважаемые родители, бабушки, дедушки и воспитатели!

Мы хотим представить вашему вниманию книгу **«Давайте поиграем»:** Математические игры для детей 5—6 лет/ Н.И.Касабуцкий, Г. Н. Скобелев, А. А. Столяр, Т. М. Чеботаревская; Под ред. А. А. Столяра.— М.: Просвещение, 1991.

Мы предлагаем вам эту книгу и думаем, что она заинтересует не толь­ко взрослых, но и детей, будет для них полезным и интересным собесед­ником, с вашей помощью, конечно. Ее авторы предлагают заниматься их умственным развитием по определенной системе и в увлекательной для дошкольников игровой форме.

Говоря «Давайте поиграем», авторы книги имели в ви­ду «Давайте поиграем в математику и информатику»: в книге представлены игры, моделирующие важные понятия не только математики, но и инфор­матики (алгоритмы, кодирование информации, вычислительная машина, программа, управляющая работой вычислительной машины, формирование основных логических операций - «не», «и», «или» и др.).

В книге подобраны игры для детей 5—6 лет, насыщенные ло­гическим и математическим содержанием. Эти игры не потребуют от взрос­лых и, разумеется, от детей каких-нибудь особых знаний, В них модели­руются такие логические и математические конструкции, а в процессе игры решаются такие задачи, которые способствуют ускорению формирования и развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений. Эти игры помогут детям в дальнейшем обучении успешно овладеть основами математики и информатики.

Специфика предлагаемых игр такова, что в большинстве случаев в одну и ту же игру можно играть много раз и это детям не надоедает, так как меняются исходные данные. Поэтому каждое повто­рение игры включает элементы новизны и решаемая в процессе игры за­дача меняется. Лишь несколько игр, предназначенных для развития вни­мания детей, не удовлетворяют этим условиям. Мы представляем лишь небольшую подборку игр, представленных в книге.

Итак, давайте поиграем вместе !!!

**1. Снеговики**

**Цель.** Развитие внимания и наблюдательности у детей.

**Правила игры.** Нужно внимательно посмотреть на рисунок и указать, чем отличаются снеговики друг от друга. Играют двое, и выигрывает тот, кто укажет больше различий в рисунках. Первый играющий называет ка­кое-нибудь различие, затем предоставляется слово второму и т. д. Игра кончается, когда кто-то из партнеров не сможет назвать новое отличие (ранее не отмеченное).

Начиная игру, взрослый может обратиться к ребенку примерно так:

«Вот зайчишка у реки.

Встал на задних лапках...

Перед ним снеговики

С метлами и в шапках.

Заяц смотрит, он притих,

Лишь морковку гложет,

Но что разного у них —

Он понять не может.

А теперь посмотри на рисунок и помоги зайчику понять, что раз­ного у этих снеговиков. Сначала посмотри на шапки...»

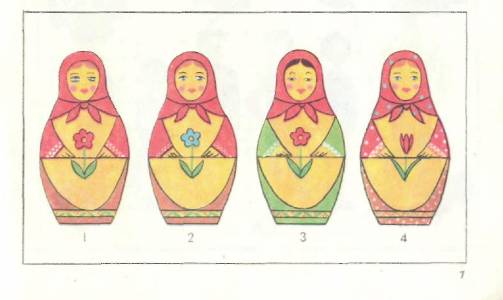


**2. Матрешки**

**Цель.** Развитие внимания и наблюдательности у детей.

**Правила игры.** Нужно внимательно посмотреть, на рисунки и указать различия у матрешек. Так как дошкольнику трудно сравнивать сразу четыре предмета, то вначале можно провести игру по вопросам, выясняя, почему ребенок дает именно такой ответ.

Вопросы: одинаковые ли волосы у матрешек? Одинаковые ли платоч­ки? Одинаковые ли ножки матрешек? Одинаковые ли у них глазки? Одинаковые ли губки? И т. д.



При повторном возвращении к игре можно предлагать указывать раз­личия уже без вопросов.

**3. Мальчики**

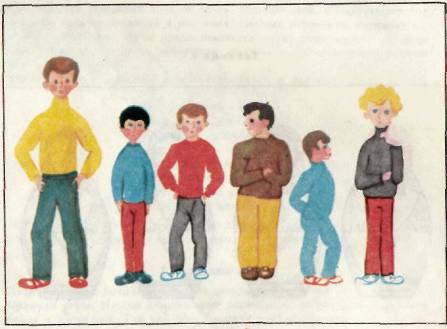
**Цель.** Закрепить счет и порядковые числительные. Развивать пред­ставления: «высокий», «низкий», «толстый», «худой», «самый толстый», «самый худой», «слева», «справа», «левее», «правее», «между». Научить ребенка рассуждать.

**Правила игры.** Игра делится на две части. Вначале дети должны узнать, как зовут мальчиков, а затем ответить на вопросы.

Как зовут мальчиков?

В одном городе жили-были неразлучные друзья: Коля, Толя, Миша, Гриша, Тиша и Сева. Посмотри внимательно на картинку, возьми палоч­ку (указку) и покажи, кого как зовут, если: Сева — самый высокий; Миша, Гриша и Тиша одного роста, но Тиша — самый толстый из них, а Гриша — самый худой; Коля — самый низкий мальчик. Ты сам можешь узнать, кого зовут Толей. Теперь покажи по порядку мальчиков: Коля, Толя, Миша, Тиша, Гриша, Сева. А теперь покажи мальчиков в таком порядке: Сева, Тиша, Миша, Гриша, Толя, Коля. Сколько всего мальчиков?

Кто где стоит?



Теперь ты знаешь, как зовут мальчиков, и можешь ответить на вопро­сы: кто стоит левее Севы? Кто — правее Толи? Кто стоит правее Тиши? Кто—левее Коли? Кто стоит между Колей и Гришей? Кто стоит между Тишей и Толей? Кто стоит между Севой и Мишей? Кто стоит между То­лей и Колей? Как зовут первого слева мальчика? Третьего? Пятого? Шестого? Если Сева уйдет домой, сколько останется мальчиков? Если Ко­ля и Толя уйдут домой, сколько останется мальчиков? Если к этим маль­чикам подойдет их друг Петя, сколько будет мальчиков тогда?

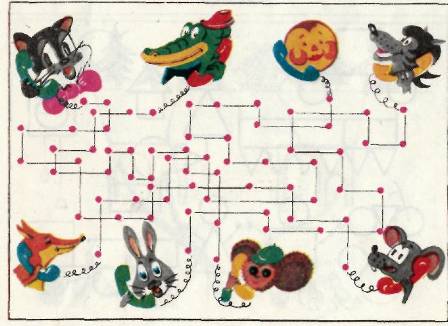
**4. Разговор по телефону**

**Цель.** Развитие пространственных представлений.

**Игровой материал.** Палочка (указка).

**Правила игры.** Вооружившись палочкой и проведя ею по проводам, нужно узнать, кто кому звонит по телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк.

Игру можно начать с рассказа: «В Одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Ге­на, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».



**5. Конструктор**

**Цель.** Формирование умения разложить сложную фигуру на такие, ко­торые у нас имеются. Тренировка в счете до десяти.

**Игровой материал.** Разноцветные фигуры.

**Правила игры.** Взять из набора треугольники, квадраты, прямоуголь­ники, круги и другие необходимые фигуры и наложить на контуры фигур, изображенных на странице. После построения каждого предмета сосчи­тать, сколько потребовалось фигур каждого вида.

Игру можно начать, обратившись к детям с такими стихами:

Взял треугольник и квадрат,

Из них построил домик.

И этому я очень рад:

Теперь живет там гномик.

Квадрат, прямоугольник, круг,

Еще прямоугольник и два круга...

И будет очень рад мой друг:

Машину ведь построил я для друга.

Я взял три треугольника

И палочку-иголочку.

Их положил легонько я

И получил вдруг елочку.

Вначале выбери два круга-колеса,

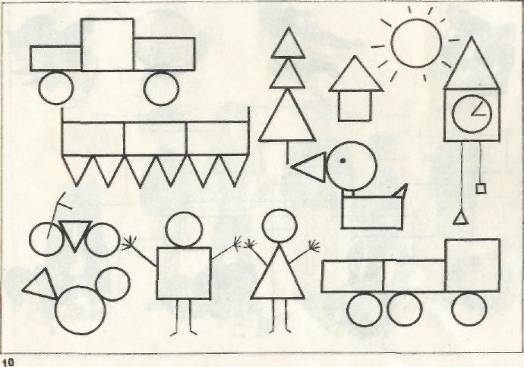
А между ними помести-ка треугольник.

Из палок сделай руль.

И что за чудеса —

Велосипед стоит.

Теперь катайся, школьник!



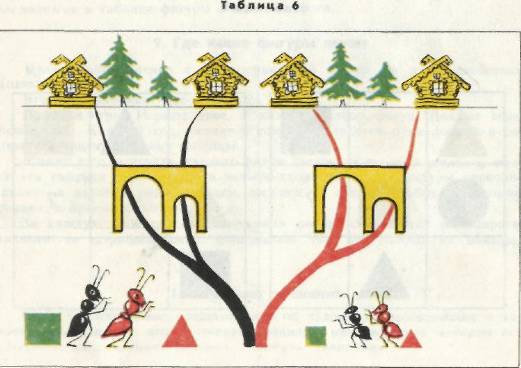
**6. Муравьи**

**Цель.** Научить детей различать цвета и размеры. Формирование пред­ставлений о символическом изображении вещей.

**Игровой материал.** Фигуры красные и зеленые, большие и малень­кие квадраты и треугольники.

**Правила игры.** Нужно взять большие и маленькие зеленые квадра­тики и красные треугольники и поместить их около муравьев, сказав, что большой зеленый квадрат — большой черный муравей, большой красный треугольник —большой красный муравей, маленький зеленый квадрат — маленький черный муравей, маленький красный треугольник — маленький красный муравей. Следует добиваться, чтобы ребенок это понял. Показывая названные фигуры, он должен назвать соответствующих муравьев.

Игру можно начать с рассказа: «В одном лесу жили-были красные и черные, большие и маленькие муравьи. Черные муравьи могли ходить толь­ко по черным дорожкам, а красные — только по красным. Большие муравьи ходили только через большие ворота, а маленькие — только через малень­кие. И вот встретились муравьишки у дерева, откуда начинались все дорожки. Угадай, где живет каждый муравей, и покажи ему дорогу».



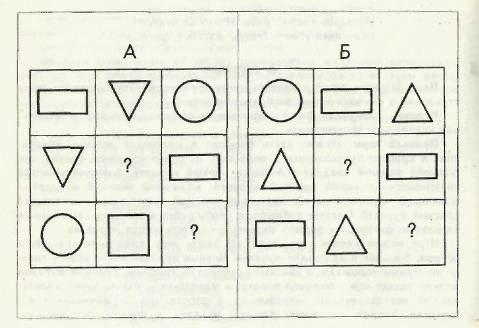
**7. Сравни и заполни**

**Цель.** Умение осуществить зрительно-мысленный анализ способа рас­положения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах.

**Игровой материал.** Набор геометрических фигур.

**Правила игры.** Играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

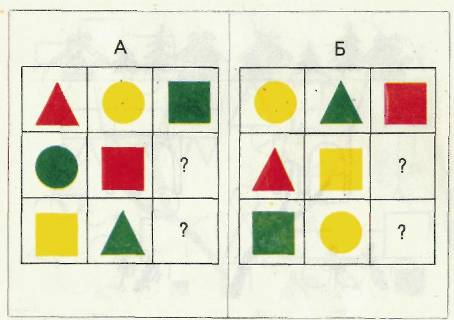
Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопро­са.



**8. Заполни пустые клетки**

**Цель.** Закрепление представлений о геометрических фигурах, умений сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

**Игровой материал.** Геометрические фигуры (круги, квадраты, тре­угольники) трех цветов.



**Правила игры.** Играют двое. Каждый игрок должен изучить распо­ложение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет (усложнение по сравнению с игрой 7), найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

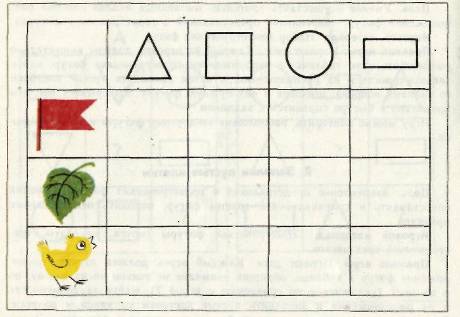
**9. Где какие фигуры лежат**

**Цель.** Ознакомление с классификацией фигур по двум свойствам (цвету и форме).

**Игровой материал.** Набор фигур.

**Правила игры.** Играют двое. У каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждый ход состоит в том, что кладется одна фигура в со­ответствующую клеточку таблицы.

Можно еще выяснить, сколько рядов (строк) и сколько столбцов име­ет эта таблица (три строки и четыре столбца), какие фигуры располо­жились в верхнем, ряду, среднем, нижнем; в левом столбце, во втором справа, в правом столбце.



За каждую ошибку в расположении фигур или ответах на вопросы зачисляется штрафное очко. Выигрывает тот, кто набрал их меньше.

**10. Правила движения**

**Цель.** Формирование представлений об условных разрешающих и за­прещающих знаках, использовании правил, о рассуждениях методом ис­ключения, направлениях «прямо», «налево», «направо».

**Игровой материал.** Комплект фигур четырех форм (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник) и трех цветов (красный, желтый, зеленый).

**Правила игры.** На рисунке цветной таблицы 10 приведены два вари­анта игры.

1. "Сначала все фигуры движутся к своим домикам по одной дороге.  
Но вот на пути первый перекресток. Дорога раздваивается. Прямо могут  
идти только прямоугольники, так как в начале дороги стоит разрешающий  
знак (прямоугольник). Вправо прямоугольники идти не могут, так как в  
начале этой дороги стоит запрещающий знак (перечеркнутый прямо­  
угольник). Значит, методом исключения прямоугольника заключаем, что  
вправо могут идти все остальные фигуры (круги, квадраты, треугольники).  
Дальше дорога опять раздваивается. Какие фигуры могут идти напра­  
во? Какие налево? А на последнем перекрестке какие фигуры могут идти  
прямо, какие направо?

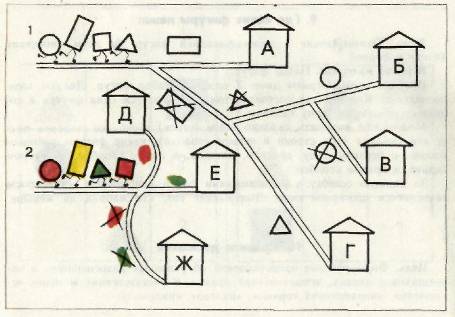
После такой подготовки начинается движение фигур к своим доми­кам. После окончания движения фигур нужно указать, в каком из четырех до­миков какая фигура живет, т. е. найти хозяйку каждого домика (А— прямо­угольники, Б—круги, В—квадраты, Г—треугольники).

2. Во втором варианте игры, проводимой по таким же правилам, учи­  
тываются лишь цвета фигур (красная, желтая, зеленая) и не учитывается  
их форма.

По окончании игры здесь также указывается хозяйка каждого домика (Д — красная, Е — зеленая, Ж — желтая).

Пример рассуждения методом исключения.

Если к домику Ж запрещено проходить красным и зеленым фигурам, то к нему проходят только желтые. Значит, в домике Ж живут желтые фигуры.



Каждая ошибка при прохождении фигур к их домикам наказывается штрафным очком. Поочередно проводя фигуры к их домикам, тот из игро­ков считается победителем, который набрал меньшее число штрафных очков.

**11. Третий лишний**

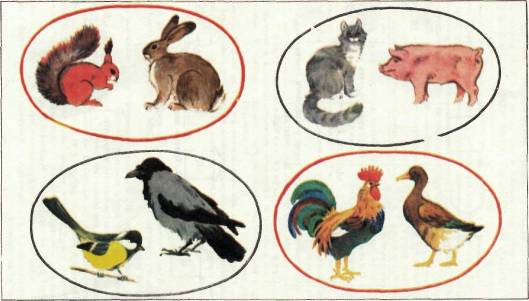
**Цель.** Научить детей объединять предметы в множества по опреде­ленному свойству. Продолжение работы по закреплению символики. Раз­витие памяти.

**Правила игры.** На странице изображены дикие животные, домашние животные, дикие птицы, домашние птицы.

Игра допускает множество вариантов. Возьмите, например, большой зе­леный квадрат (он обозначает слона), большой красный треугольник (он обозначает орла) и маленький красный круг (он обозначает корову). Поместите выбранные фигуры в нужные места: диких зверей можно по­мещать только к диким зверям, домашних животных — к домашним, ди­ких птиц — к диким, домашних — к домашним. Куда попадет зеленый квад­рат? Красный треугольник? Маленький красный круг?

Затем можно взять другую партию животных (тигра, лису, чайку, соба­ку, индюка и т. д.), обозначить их фигурами из набора и найти им нужное место на странице.

Игра постепенно усложняется: вначале дополняют рисунки одним жи­вотным или одной птицей, затем двумя, тремя и самое большее — че­тырьмя. Трудность решения возрастает в связи с необходимостью запом­нить, что представляют фигуры.



**12. Рассеянный художник**

**Цель.** Развитие наблюдательности и счет до шести.

**Игровой материал.** Цифры 1, 2, 3, 4, 5, 6.

**Правила игры.** Нужно взять из набора необходимые цифры и испра­вить ошибки рассеянного художника. Затем надо сосчитать до шести, ука­зывая соответствующее количество предметов. На картинке отсутствует пять предметов. Следует спросить: какое количество птиц нельзя показать на картинке? (6)

Начать игру можно так:

«На улице Бассейной

Один художник жил

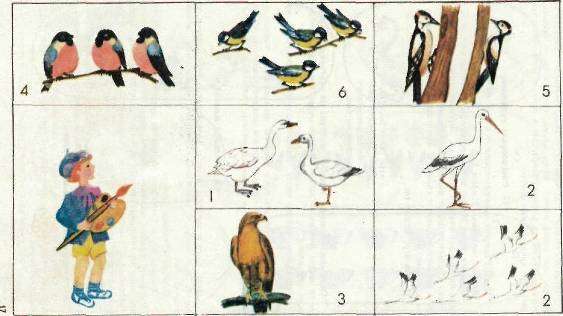
И иногда рассеянный

Неделями он был.

Однажды, нарисовав птиц, он поставил на картинках по рассеянности не те цифры. Возьми из набора нужные цифры и исправь ошибки рассеян­ного художника.

Теперь сосчитай до шести. Какое число птиц пропущено на картин­ке?»

Далее можно задать такие вопросы: сколько синиц должно прилететь, чтобы их стало пять? Сколько дятлов должно прилететь, чтобы их ста­ло пять? Сколько орлов должно прилететь, чтобы их стало пять?

****

**13. Сколько! Какой!**

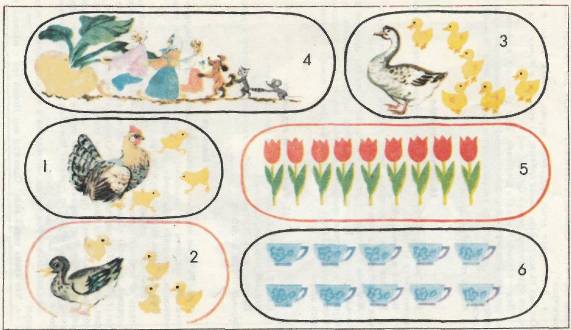
**Цель.** Счет в пределах десяти. Знакомство с порядковыми числитель­ными. Знакомство с понятиями «первый», «последний», «сложение» и «вычитание».

**Игровой материал.** Цифры.

**Правила игры.** Сосчитать количество предметов в каждом множестве. Исправить ошибки, поставив нужную цифру из набора. Использовать по­рядковые числительные: первый, второй,... десятый. Закрепить порядковые числительные, называя предметы (например, репка — первая, дед — вто­рой, бабка — третья и т. д.).

Решить простейшие задачи.

1. Во дворе гуляли курица и три цыпленка. Один цыпленок заблудился. Сколько осталось цыплят? А если два цыпленка побегут пить воду, то сколько цыплят останется около курицы?
2. Сколько утят около утки? Сколько останется утят, если один будет плавать в корыте? Сколько останется утят, если два утенка убегут клевать листочки?
3. Сколько гусят на картинке? Сколько останется гусят, если один гу-



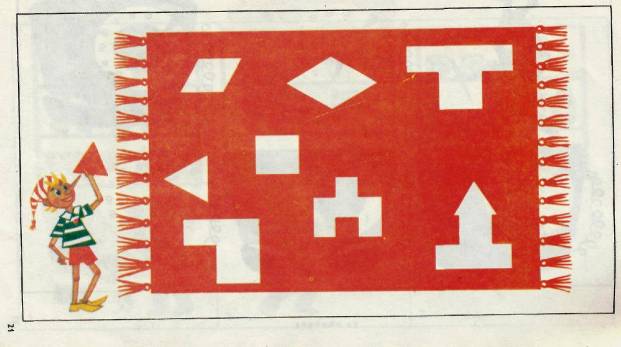
**14. Почини одеяло**

**Цель.** Знакомство с геометрическими фигурами. Составление геометри­ческих фигур из данных.

**Игровой материал.** Фигуры.

**Правила игры.** С помощью фигур закрыть белые «отверстия». Игру можно построить в виде рассказа.

Жил-был Буратино, у которого на кровати лежало красивое красное одеяло. Однажды Буратино ушел в театр Карабаса-Барабаса, а крыса Шушара в это время прогрызла в одеяле дыры. Сосчитай, сколько дыр стало в одеяле. Теперь возьми свои фигуры и помоги Буратино почи­нить одеяло.

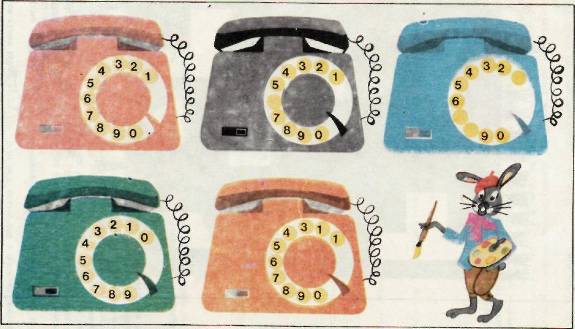


**15. Рассеянный художник**

**Цель.** Развитие наблюдательности и счет до десяти.

**Игровой материал.** Цифры.

**Правила игры.** Исправить ошибки художника, поместив у диска пра­вильные цифры из набора

. 

**16. Магазин**

**Цель.** Развитие внимания и наблюдательности; научить различать ана­логичные предметы по величине; знакомство с понятиями «верхний», «нижний», «средний», «большой», «маленький», «сколько».

**Правила игры.** Игра делится на три этапа.

**1. Магазин.** У овечки был магазин. Посмотри на полки магазина и  
ответь на вопросы: сколько полок в магазине? Что находится на нижней  
(средней, верхней) полке? Сколько в магазине чашек (больших, малень­ких)? На какой полке стоят чашки? Сколько в магазине матрешек (боль­ших, маленьких)? На какой полке они стоят? Сколько в магазине мячей (больших, маленьких)? На какой полке они стоят? Что стоит: слева от пирамиды, справа от пирамиды, слева от кувшина, справа от кувшина;  
слева от стакана, справа от стакана? Что стоит между маленькими и боль­шими мячами?

Каждый день утром овечка выставляла в магазине одни и те же то­вары.

2.**Что купил серый волк?** Однажды под Новый год в магазин явился серый волк и купил своим волчатам подарки. Посмотри внимательно и угадай, что купил волк.

3. **Что купил заяц?** На следующий день после волка в магазин пришел заяц и купил новогодние подарки для зайчат. Что купил заяц?

****

**17. Светофор**

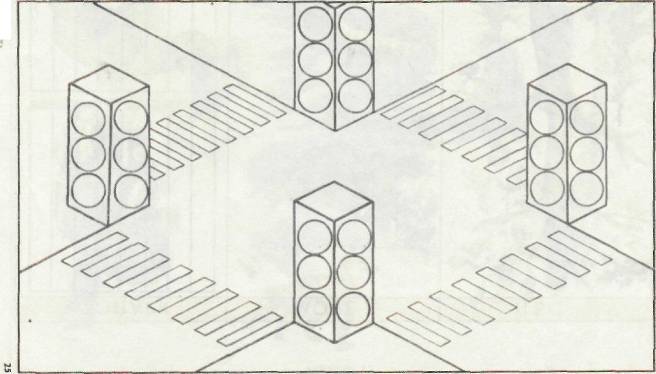
**Цель.** Ознакомление с правилами перехода (проезда) перекрест­ка, регулируемого светофором.

**Игровой материал.** Красные, желтые и зеленые круги, машины, фигурки детей.

**Правила игры.** Игра состоит из нескольких этапов.

1. Один из играющих устанавливает определенные цвета светофоров (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машин и фигурки детей, идущих в разных направлениях.
2. Второй проводит через перекресток машины (по проезжей части) или фигурки детей (по пешеходным дорожкам) в соответствии с прави­лами дорожного движения.
3. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситу­ации, определяемые цветами светофоров и положением машин и пешехо­дов.

Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие в про­цессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков), считается победителем.



**18—19. Где чей дом!**

**Цель.** Развитие наблюдательности. Закрепление представлений «выше — ниже», «больше — меньше», «длиннее — короче», «легче — тяжелее».

**Игровой материал.** Фигуры.

**Правила игры.** Посмотри внимательно на рисунок цветной таблицы 18. На нем изображены зоопарк, море и лес. В зоопарке живут слон и мед­ведь, в море плавает рыба, в лесу на дереве сидит белочка. Зоопарк, море и лес назовем «домами».

Возьми из набора: зеленый и желтый круги, желтый треугольник, крас­ный квадрат, зеленый в красный прямоугольники и поставь их около жи­вотных там, где они нарисованы (цв. табл. 19).

Вернись к рисунку цветной таблицы 18 и помести каждое животное туда, где оно может жить. Например, лису можно поместить и в зоопарк, и в лес.

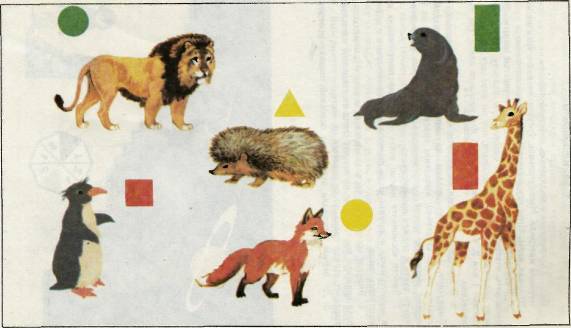
Когда животные будут размещены, то сосчитай, сколько животных помещается в каждом «доме».

Ответь на вопросы, кто выше: жираф или медведь; слон или лиса; медведь или еж? Кто длиннее: лев или лиса; медведь или еж; слон или мед­ведь? Кто тяжелее: слон или пингвин; жираф или лиса; медведь или белочка? Кто легче: слон или жираф; жираф или пингвин; еж или медведь?

Таблица 18



Таблица 19



**20. Космонавты**

**Цель.** Кодирование практических действий числами.

**Игровой материал.** Многоугольник, треугольники, фигурки космонавтов.

**Правила игры.** Игра осуществляется в несколько этапов.

1. Вырезанный многоугольник наклеить на толстый картон. В центре проколоть отверстие и вставить заостренную палочку или спичку. Вра­щая полученный волчок, убеждаемся, что он попадает на грань, где на­писано 1 или 2, или на грань черного или красного цвета, где ничего не написано.
2. В игре участвуют два космонавта. Они по очереди вращают волчок. Выпадение 1 означает подъем на одну ступеньку; выпадение 2— подъем на две ступеньки; выпадение красной грани — подъем на три сту­пеньки, выпадение черной — опускание на две ступеньки (космонавт забыл что-то взять и должен возвратиться).
3. Вместо космонавта можно взять маленькие треугольники красного и черного цвета и двигать их по ступенькам в соответствии с количеством выпавших очков.
4. Вначале космонавты располагаются на основной площадке и по оче­реди вращают волчок. Если космонавт стоял на стартовой площадке и ему выпадает черная грань, то он остается на месте.
5. До первой площадки отдыха от основной площадки ведет шесть ступенек; от второй площадки отдыха до стартовой площадки — еще четыре ступени. Чтобы добраться от основной площадки до стартовой, нужно набрать 16 очков.

**

1. *Когда космонавт достигает стартовой площадки, то ему нужно на­брать четыре очка до* старта ракеты. Побеждает тот, кто улетает на ра­кете.

**21. Заполни квадрат**

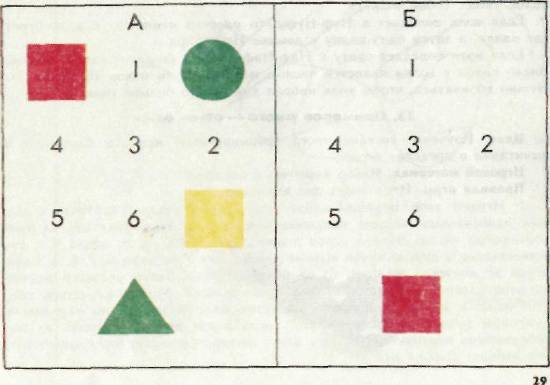
**Цель.** Упорядочивание предметов по различным признакам.

**Игровой материал.** Набор геометрических фигур, различных по цвету и форме.

**Правила игры.** Первый игрок кладет в квадраты, не обозначенные цифрами, любые геометрические фигуры, например красный квадрат, зеле­ный круг, желтый квадрат.

Второй игрок должен заполнить остальные клетки квадрата так, чтобы в соседних клетках по горизонтали (справа и слеза) и по вертикали (сни­зу и сверху) были фигуры, отличающиеся и по цвету, и по форме.

Исходные фигуры можно менять. Игроки тоже могут меняться местами (ролями). Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок при заполнении мест (клеточек) квадрата.



**22. Поросята и серый волк**

**Цель.** Развитие пространственных представлений. Повторение счета и сложения.

**Правила игры.** Игру можно начать с рассказывания сказки: «В не­котором царстве — неизвестном государстве — жили-были три брата-по­росенка: Ниф-Ниф, Нуф-Нуф и Наф-Наф. Ниф-Ниф был очень ленив, любил много спать и играть и построил себе домик из соломы. Нуф-Нуф тоже любил спать, но он был не такой лентяй, как Ниф-Ниф, и построил себе домик из дерева. Наф-Наф был очень трудолюбивый и построил до­мик из кирпича.

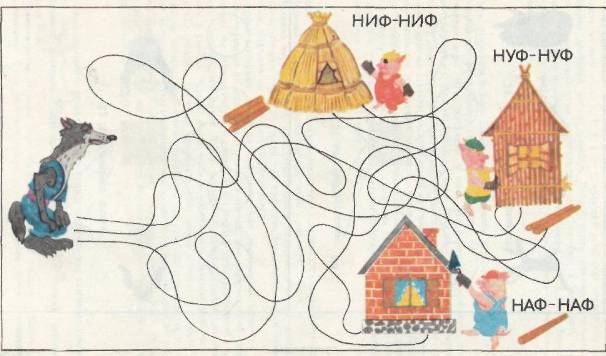
Каждый из поросят жил в лесу в своем домике. Но вот насту­пила осень, и пришел в этот лес злой и голодный серый волк. Он прослы­шал, что в лесу живут поросята, и решил их съесть. (Возьми палочку и покажи, по какой дорожке пошел серый волк.)»

Если дорожка привела к домику Ниф-Нифа, то можно так продолжить сказку: «Итак, серый волк пришел к домику Ниф-Нифа, который испугал­ся и побежал к своему брату Нуф-Нуфу. Волк разломал домик Ниф-Нифа, увидел, что там никого нет, но лежат три палки, рассердился, взял эти палки и пошел по дороге к Нуф-Нуфу. А в это время Ниф-Ниф и Нуф-Нуф побежали к своему брату Наф-Нафу и спрятались в кирпичном доме. Волк подошел к дом-ику Нуф-Нуфа, разломал его, увидел, что там ничего нет, кроме двух палок, рассердился еще больше, взял эти палки и пошел к Наф-Нафу.

Когда волк увидел, что домик Наф-Нафа из кирпича и что он не мо­жет его разломать, то он заплакал от обиды и злости. Увидел, что возле домика лежит одна палка, взял ее и голодный ушел из леса. (Сколько палок унес с собой волк?)»

Если волк попадает к Нуф-Нуфу, то рассказ меняется, и волк берет две палки, а затем одну палку у домика Наф-Нафа.

Если волк попадает сразу к Наф-Нафу, то он уходит с одной палкой. Число палок у волка является числом набранных им очков (6, 3 или 1). Нужно добиваться, чтобы волк набрал как можно больше очков.



**23. Примеров много — ответ один**

**Цель.** Изучение состава чисел, формирование навыков сложения и вычитания в пределах десяти.

**Игровой материал.** Набор карточек с числами.

**Правила игры.** Игра имеет два варианта.

1. Играют двое. Ведущий кладет на красный квадрат карточку с лю­бым однозначным числом, например с числом 8. В желтых кругах уже обозначены числа. Второй игрок должен дополнить их до числа 8 и со­ответственно в пустые круги положить карточки с числами 6, 7, 5, 4. Если игрок не допустил ошибки, то он получает очко. Затем ведущий меняет число в красном квадрате, и игра продолжается. Может случиться так, что чисел в красном квадрате окажется мало и нельзя по указанным правилам заполнить пустые круги, тогда игрок должен закрыть их пе­ревернутыми карточками. Игроки могут меняться ролями. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.
2. Ведущий кладет карточку с числом на красный квадрат и сам же дополняет до него числа 2, 1,3, 4, т. е. ведущий заполняет пустые круги, умышленно допуская кое-где ошибки. Второй игрок должен проверить, кто из нарисованных птиц и зверей допустил ошибку, и исправить ее. В красный квадрат можно класть карточки с числами 5, 6, 7, 8, 9, 10. Затем игроки меняются ролями. Выигрывает тот, кто обнаружит и исправит ошибки.

