

Игра «ходилка» с необычными правилами

«Три медведя»

Игра состоит из игрового поля, основанного на сюжете русской народной сказки «Три медведя» и игровых принадлежностей (кубик с точками, фишки четырех цветов, карточки из набора, цветные пуговицы), которые можно изготовить из подручных материалов или взять стандартные из другой игры «ходилки».

Вместо цифр каждый ход «ходилки» отмечен одной из букв русского алфавита, все буквы кроме «ы», «ь» и «ъ» встречаются по три раза, в круге, в квадрате и в треугольнике, буквы «ы» и «ь» встречаются по два раза в квадрате и в треугольнике, буква «ъ» встречается всего раз в квадрате. Данная особенность будет отражена в правилах игр, их будет несколько для разных возрастных категорий.

Основная цель игры изучение русского алфавита.

Для простоты использования игровое поле и карточки выполнены в формате PDF, игровое поле распечатывается на трех листах формата А4 и склеивается вместе, карточки распечатываются в необходимом количестве, в зависимости от количества игроков и разрезаются.

Игра может быть использована в работе с подгруппой детей или для индивидуальной работы с конкретным ребенком. Количество игроков от одного до четырех человек, по количеству персонажей сказки. Возрастная категория от 3 до 99.

Игра «Пройди не оступись» 3+

Для индивидуальной работы.

Ребенок выбирает себе персонаж, за которого он будет играть (Маша, Михайло Иванович, Настасья Петровна или Мишутка) и отправляется по тропинке, ведущей от домика к домику. Самый простой вариант для самых маленьких, это просто провести пальчиком по цепочке и не сбиться с пути. Для детей постарше, проходя по цепочке необходимо называть геометрические фигуры, по которым перемещается палец. Детям уже знакомым с алфавитом дают задание называть не фигуры, а буквы.

Можно работать с двумя детьми, тогда герои отправляются навстречу друг другу и встречаются примерно на середине пути. Встретившись на одной букве, они должны придумать как можно больше слов начинающихся (заканчивающихся, или с данной буквой). За каждый правильный ответ ребенок получает карточку с ромашкой, побеждает тот ребенок, который собрал больше цветов. Усложнить задание можно задав определенную тематику слов, например: «Лес и все, что в нем встречается».

Игра «Соберем букет ромашек» 4+

Для работы с подгруппой.

Дети распределяют между собой игровые персонажи. Располагают свои фишки на старте, бросая кубик по очереди и делая столько шагов по игровому полю, сколько точек выпало на кубике, они должны прийти как можно быстрее в гости друг к другу. При этом, делая остановку на какой-либо букве, ребенок должен назвать слово на эту букву, если выпали буквы «ы», «ь» и «ъ» просто называют слово в котором эта буква есть. За каждый верный ответ ребенок получает карточку с ромашкой. Победителей в игре может быть несколько, кто первым добрался до противоположной избушки, и тот, кто собрал больше всех ромашек.

Игра усложнится если учитывать геометрическую фигуру, в которой находится буква. Если буква встретилась в круге, то надо назвать слово, начинающееся на нее. Если в квадрате, то буква должна находиться в середине слова. На букву в треугольнике называемое слово должно заканчиваться.

Игра «Соберем слова» 5+

Для работы с подгруппой.

Правила игры аналогичны предыдущей, но сделав ход и попав на букву, ребенок не называет слово, а берет себе карточку с данной буквой. Победителей тоже несколько, кто первый доберется до противоположной избушки, кто первый составит из полученных букв слово, кто составит из своих букв самое длинное слово, кто составит больше всего слов из имеющихся букв. Для взрослых участников может быть вариант: составить рассказ из слов, начинающихся на собранные буквы, для букв «ы», «ь» и «ъ» используем тот же принцип что и раньше, в этих словах должна присутствовать эта буква.

Процесс игры не становится скучным, так как между ходами игрок обдумывает варианты слов.

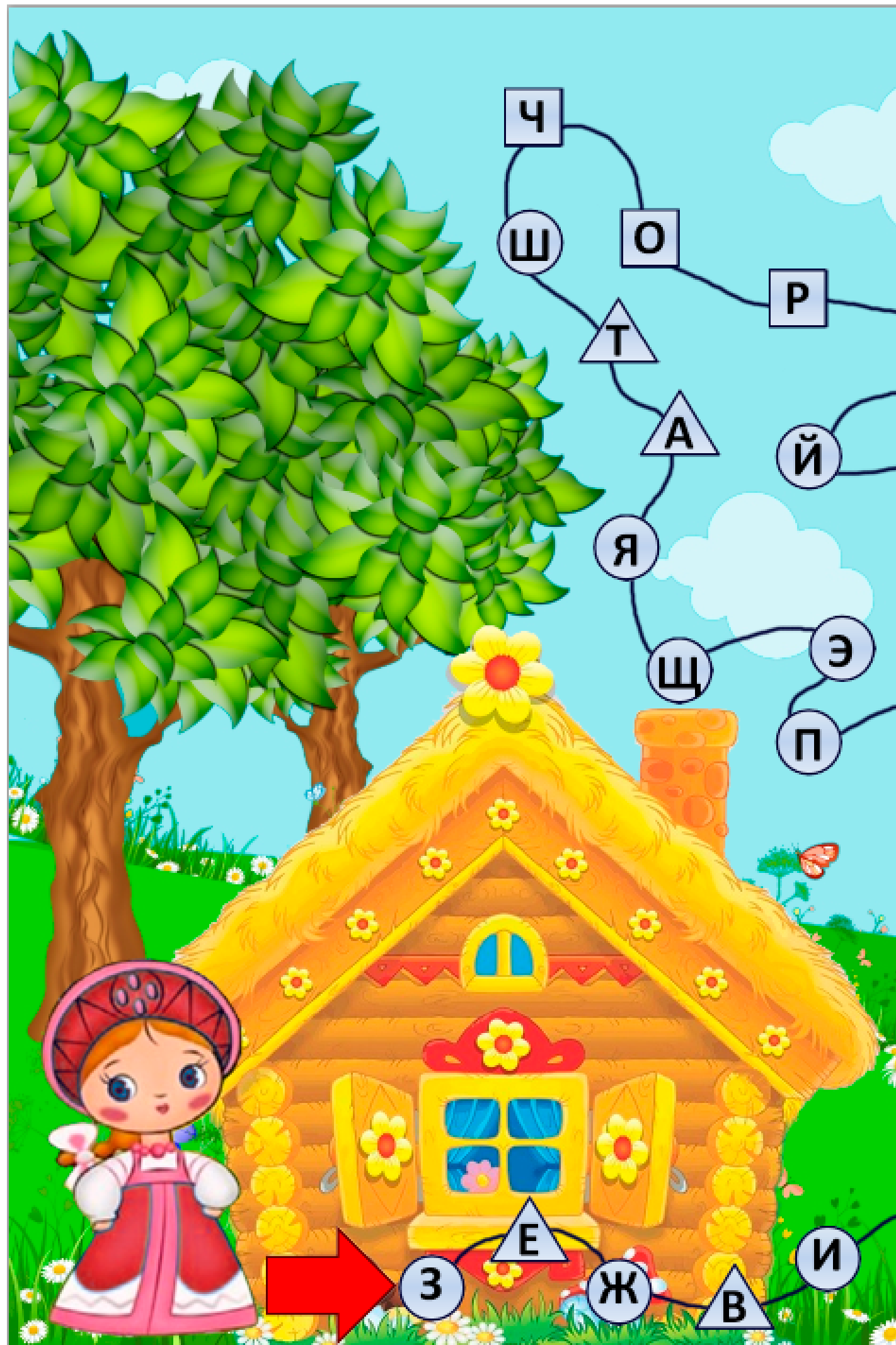
Игра «Камушки» 3+

Для работы с подгруппой.

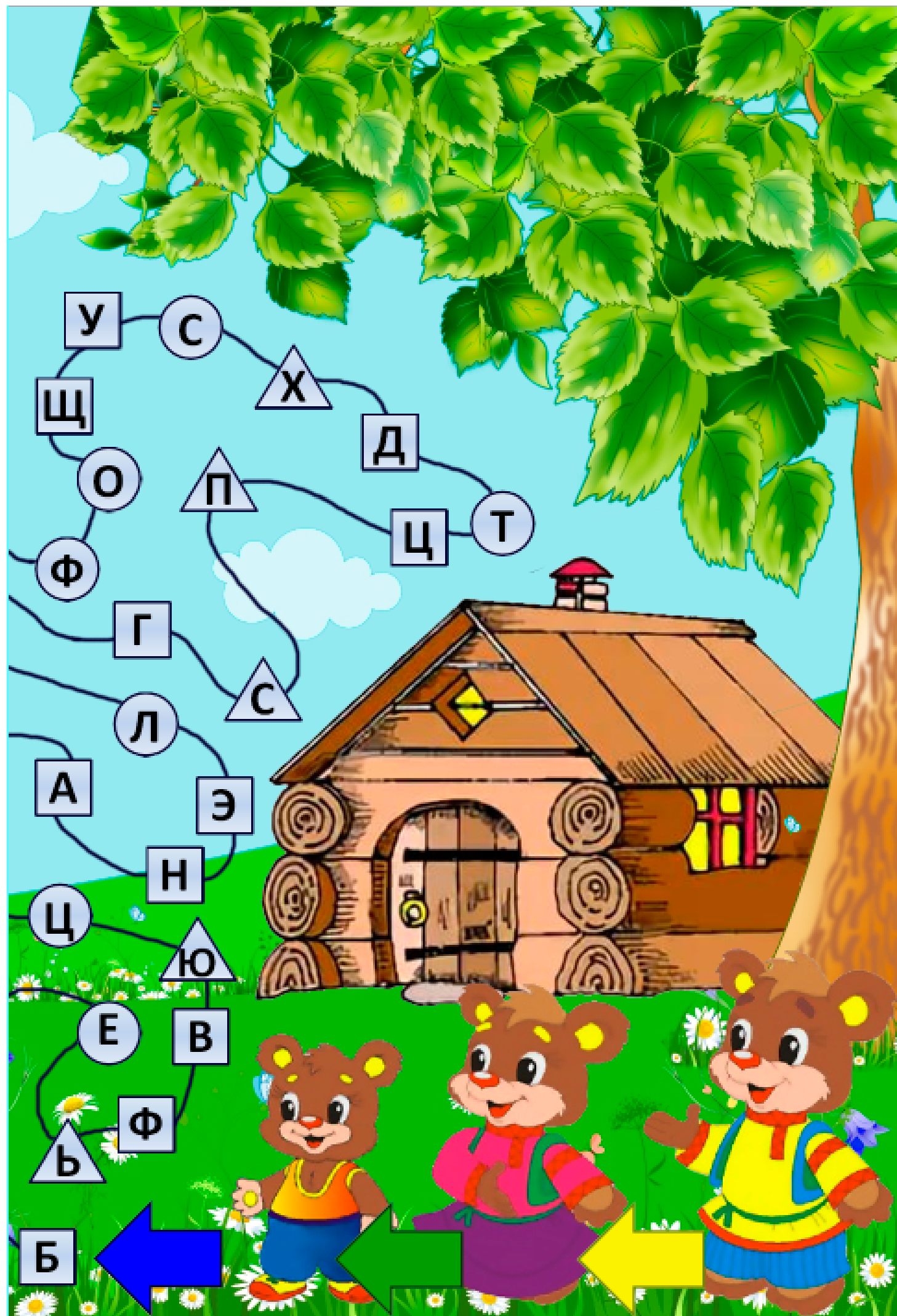
Дополнительно понадобятся одинаковые пуговицы четырех основных цветов.

Суть игры: тропинку между избушками необходимо замостить камушками (пуговицами). Количество участников от 2 до 4, у каждого пуговицы определенного цвета. Ведущий называет букву, игроки находят ее и закрывают пуговицей своего цвета. По окончании игры подсчитывают все «камушки», выигрывает тот, кто использовал больше всего своих пуговиц.

Усложненный вариант находить нужно букву в указанной фигуре.







А

Б

В

Г

Д

Е

Ё

Ж

З

И

Й

К

Л

М

Н

О

П

Р

С

Т

У

Ф

Х

Ц

Ч

Ш

Щ

Ъ

Ы

Ь

Э

Ю

Я



