



ЧТЕНИЕ ПО СЛОГАМ

ТРЕНАЖЁР

ИНСТРУКЦИЯ

Эта обучающая игра-тренажер поможет дошкольникам и младшим школьникам, уже знающим буквы, быстро научиться читать по слогам, правильно разбивать слова на слоги и составлять слова из слогов, а также развивать фонематический слух и пополнить словарный запас. Игра позволяет взрослому полностью контролировать процесс обучения и учитывать индивидуальные особенности восприятия материала каждым малышом. Игра рассчитана на количество игроков от 2-х до 5-ти и предназначена для детей в возрасте от 5-ти до 8-ми лет под руководством взрослого.

СЛОГИ

Хотя каждое слово состоит из отдельных букв, при чтении слова делятся на слоги. Изучая азбуку, ваш малыш привык, что «А» – это арбуз или аист, а «Б» – это баран или барабан. Картинки привлекают внимание ребёнка и облегчают процесс обучения, поэтому в этой игре все слоги иллюстрированы, и есть возможность собрать все изображённые на карточках слова.

Прежде чем приступить к самой игре, рассмотрите карточки вместе с малышом. Попросите его назвать буквы под каждой картинкой. Если это вызывает трудности, то лучше не торопитесь и вернитесь к изучению и повторению азбуки, чтобы малыш не сталкивался с непосильной информационной нагрузкой. Потом спросите, что изображено на картинке (в конце этого раздела приведён полный список соответствующих карточкам слов).

После этого предложите прочесть буквы не по очереди, а все вместе. «Вот буква «С», а вот буква «О». Кто здесь нарисован? СОВА! СО-ВА! Здесь написан её первый слог! Теперь давай прочитаем буковки вместе! СО!» Сначала читайте и объясняйте всё сами, показывая пример и прося повторять за собой. Чтобы малышу было интересней, рассмотрев одну карточку, предложите составить изображённое на ней слово целиком. Если это «сова», то: «А давай теперь найдём слог «ВА»!» Отыщите его среди нескольких карточек и приставьте карточку к первой. Разумеется, взрослый должен заранее подобрать для занятия нужные карточки – не более десяти, чтобы среди них искать было проще. Не спешите, изучайте карточки набора постепенно. А к самой игре приступите, когда малыш познакомится со всеми карточками и без особых затруднений будет читать слоги на них, пользуясь картинкой как подсказкой.

А-КУ-ЛА

БА-ЛЕ-РИ-НА, БИ-КИ-НИ, БО-РО-ДА, БУ-ЛА-ВА

ВА-ЗА, ВЕ-РЕ-ТЕ-НО, ВО-РО-НА

ГА-ЛЕ-РА, ГИ-ТА-РА, ГО-РА, ГУ-СИ

ДА-МА, ДЕ-РЕ-ВО, ДИ-КА-РИ, ДО-МА, ДУ-ДА

ЖА-БА

ЗА-ГО-ГУ-ЛИ-НА, ЗИ-МА, ЗО-ЛО-ТО

КА-ЧЕ-ЛИ, КИ-НО, КО-ЗА, КУ-БИ-КИ

ЛА-ПА, ЛЕ-ТО, ЛИ-СА, ЛО-ТО, ЛУ-НА, ЛЫ-ЖА

МА-ЛИ-НА, МИ-ШУ-РА, МО-ЛО-КО, МУ-МИ-Я, МЫ-ШИ

НА-ЧА-ЛО, НИ-ЗИ-НА, НО-ТА

ПА-НА-МА, ПЕ-РО, ПИ-ЛА, ПО-ЛЕ-НО

РА-ДУ-ГА, РЕ-КА, РИ-ЗА, РО-ЗА, РЫ-БА, РЯ-БИ-НА

СА-ПО-ГИ, СЕ-КИ-РА, СИ-ТО, СО-ВА

ТА-ЛИ-Я, ТЕ-ЛЕ-ГА, ТО-ГА

ФА-РА

ХА-ЛА

ЧА-ША, ЧЕ-ШУ-Я

ША-РО-ВА-РЫ, ШИ-НА, ШУ-БА

Я-ГА.

ВОЛШЕБНЫЙ ЦВЕТОК

Давным-давно в огромной пещере под горой жил-был дракон. Был он не очень храбрый, не очень умный и очень неуклюжий. Жители окрестных деревень его не любили – то поля потопчет, то амбары пожжёт, то пугало съест. Поэтому, когда в их края пришёл храбрый рыцарь в поисках приключений, все ему указали на драконью пещеру.

Пришёл туда рыцарь с оруженосцами. Поставили шатёр, протрубили в рог, бросили перчатку в нору и пировать уселись. Испугался дракон, и только в шатре все уснули, прокрался он тихонько, да и пустился наутёк. Долго ли коротко ли, налетел он на лесную поляну и отдыхать уселся. Плюхнулся посередине, а тут – откуда ни возьмись – ведьма! Да как начнёт его ругать-проклинать. Оказалось, уселся он прямо в её сад-огород, да чуть не помял цветочек волшебный, той ведьмой взлелеянный. Хотела было она превратить его в жабу болотную, да взмолился он, в ноги бросился, службу сослужить обещался. А ведьме как раз по делам надо было отлучиться, да хозяйство оставить не на кого. Вот она и поручила незадачливому дракону сад свой заколдованный охранять, никого близко не подпускать да забор высокий построить, чтоб никто из людей не увидел, как расцветёт цветочек чудесный, желания и мечты исполняющий.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом первой игры аккуратно вырежьте карточки слогов и карточки-трафареты. Сложите трафареты по линиям сгибов. Взрослый, играющий с детьми, становится драконом. Он берёт себе все карточки и семь пластмассовых кружочков-жетонов. Остальные игроки-путешественники, прознавшие про чудо-цветок, берут себе по две одинаковых фишки. Одну из своих фишек игрок ставит на старт квадрата заданий, а вторую на стартовый кружок такого же цвета, как фишка игрока. Оставшиеся

жетоны складываются рядом с игровым полем и используются в игре по мере надобности.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Заколдованный сад

В центре игрового поля изображены клетки дорожек заколдованного сада, ведущих к волшебному цветку. Цвет стартовой клетки дорожки соответствует цвету фишки. Ряд клеток, выделенных оранжевым цветом, предназначен для строительства забора игроком-драконом. Они же являются финишными клетками для остальных игроков.

Квадрат заданий

По краю поля расположены клетки квадрата заданий.



В начале игры на эту клетку ставятся фишки игроков. Стрелка на ней указывает направление движения фишек по квадрату заданий. При повторной остановке на этой клетке или прохождении через неё игрок бросает кубик и получает количество жетонов, равное выпавшему значению.



Игроку, остановившемуся фишкой на этой клетке, взрослый даёт любую карточку из стопки иллюстрированных слогов и просит назвать написанные на ней буквы.



Взрослый, играющий с детьми, подбирает несколько карточек слогов, из которых составляется хорошо известное малышу слово. После этого карточки вразнобой выкладываются перед хозяином попавшей на клетку фишки. Ребёнок должен составить из них слово. Начинать лучше с двух карточек.



Взрослый должен составить слово и положить его перед малышом, фишка которого попала на эту клетку, предложив прочитать его сначала по слогам, а потом слитно. Начинать лучше со слов из двух слогов.



Игроку предлагается одна карточка, слог на которой он должен прочитать, опираясь на картинку.



Взрослый, играющий с детьми, должен составить слово и вложить его в зелёный трафарет так, чтобы видны были одни буквы. Малыш должен прочитать слово, не пользуясь картинками-подсказками. Начинать лучше со слов из двух слогов.



Взрослый составляет из слогов слово и вкладывает его в красный трафарет так, чтобы в окошке видны были только картинки. Малыш, попавший фишкой на эту клетку, должен по первым слогам изображённых слов отгадать слово. Для начала лучше загадывать слова из двух слогов, постепенно усложняя задание.



Игроку, остановившемуся на этой клетке, придётся расстаться со всеми своими жетонами, если они у него есть.



Взрослый вставляет в зелёный трафарет один любой слог и просит малыша прочитать его, не пользуясь картинкой-подсказкой.



Взрослый называет малышу любое слово и просит произнести его по слогам. Начинать лучше с хорошо известных малышу слов из двух слогов.



Взрослый составляет из карточек слово и выкладывает его перед малышом так, чтобы все карточки лежали рубашками вверх, и только один слог был открытым. Игрок бросает кубик и определяет, сколько попыток угадать у него есть. После чего начинает называть свои варианты загаданного слова. В начале лучше загадывать простые слова из двух слогов, оставляя открытым первый слог.



Взрослый даёт малышу любую карточку со слогом и просит бросить кубик. Выпавшее значение показывает, сколько слов с этим слогом должен придумать игрок.



Игрок, чья фишка остановилась на этой клетке, бросает кубик. Он должен назвать слово с количеством слогов, равным выпавшему значению.

Взрослый, играющий с детьми, подбирая задания, должен учитывать степень подготовленности каждого игрока, его настроение и индивидуальные особенности характера. Если малышу трудно даётся материал или в предыдущий ход он потерпел неудачу, вы можете в новом кругу игры дать ему задание попроще, чтобы подбодрить и придать уверенности в своих силах. Следите за успехами и ошибками каждого из игроков. Через некоторое время снова предложите малышу задание, с которым он раньше не справился. Ни в коем случае не торопитесь – давайте ребенку необходимое время подумать, и только потом, при необходимости, слегка подскажите, что нужно делать, задайте наводящий вопрос. Если ребёнок не смог выполнить предложенное задание, обязательно сами покажите и подробно объясните ему, как нужно было это сделать. Пусть малыш повторит за вами все действия.

ХОД ИГРЫ

Путешественники

Ходят первыми по очереди, установленной по договорённости или по жребью. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку по квадрату заданий по часовой стрелке на число клеток, равное количеству выпавших очков. На каждой клетке поля может находиться любое число фишек игроков. Остановившись на клетке, игрок должен выполнить соответствующее ей задание.

Если игрок не справился с заданием, то ход сразу переходит к другому игроку.

Если же задание выполнено успешно, игрок бросает кубик и получает столько жетонов, сколько очков у него выпало. Если у игрока накопилось 3 жетона или больше, он должен переместиться по клеткам сада в центре поля. Чтобы продвинуться на одну клетку в любую сторону (ходить по диагонали нельзя), игрок должен потратить 3 заработанных жетона. Если у игрока появилось шесть жетонов, то, отдав их, он может продвинуться сразу на 2 клетки. На каждой клетке сада может находиться любое число фишек игроков. Игроки не могут ставить свои фишки на оранжевые клетки, занятые жетонами построенного драконом забора или проходить через них.

Дракон

Ходит после того, как все путешественники закончили свой ход. У дракона фишки нет – он строит забор! Дракон бросает кубик и смотрит, сколько очков выпало.

Если выпало «6», дракон за раз построил 3 секции забора. Игрок выкладывает на любые свободные оранжевые клетки 3 жетона – по одному на каждую клетку.

Если выпало «5», дракон построил 2 секции забора.

Если выпало «4», дракону удалось построить только 1 секцию забора.

Если выпало «3», дракон нечаянно сломал 1 секцию построенного забора. Если на оранжевых клетках есть жетоны, то он убирает любой из них по своему выбору.

Если выпало «2», дракон второпях снёс 2 секции построенного забора по выбору игрока-дракона. Если жетон 1, то убирается только он.

Если выпало «1», то неуклюжему дракону совсем не повезло – своим хвостом он порушил целых 3 секции уже возведённого забора. Какие жетоны убрать, игрок-дракон решает сам.

На игровом поле для дракона есть краткая подсказка о значениях кубика.

КОНЕЦ ИГРЫ

Дракон выигрывает, если он построил забор из 7 жетонов до того, как какой-либо из путешественников занял свободную оранжевую клетку.

Путешественник выигрывает, если он пришёл на свободную от забора оранжевую клетку. Он может загадать любое желание.

В обоих случаях игра заканчивается.

Пусть ваш малыш учится с удовольствием!

СОСТАВ ИГРЫ:

Игровое поле – 1 шт.

Кубик – 1 шт.

Фишки персонажей – 4 пары.

Карточки слогов – 64 шт.

Жетоны – 23 шт.

Трафареты – 2 шт.

Правила игры – 1 шт.



© Автор игры Олеся Емельянова.

© ЗАО «Русский стиль».