



ЗМЕИ ГРАМОТЕЙ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
ДИДАКТИЧЕСКАЯ

ПРАВИЛА
ИГРЫ

Создавайте неповторимый путь для каждой игры, весёлого досуга и расширения кругозора. Переставляйте и переворачивайте детали, выполняйте весёлые задания, отвечайте на неожиданные вопросы и просто весело проводите время! А если нет компании, то можно использовать набор для выполнения особых заданий.

В НАБОРЕ:

Правила; Кубик; Фишки 4 шт.; Карты с заданиями 25 шт.; 55 элементов игрового поля: 38 прямых деталей, 14 поворотных деталей, 1 вытянутая деталь, 1 деталь головы «Старт», 1 деталь хвоста «Финиш».

БАЗОВАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

- Соберите детали в единую змейку любой формы, начиная от «Старта» и заканчивая «Финишем».
- Самостоятельно регулируйте количество элементов игрового поля в зависимости от обучающих или игровых целей.
- Поместите фишки игроков на «Старт».
- Перемешайте карты, выберите уровень сложности заданий и положите колоду выбранной стороной вниз рядом с полем. Белая сторона – простой уровень, чёрная – сложный.
- Броском кубика определите первого игрока – у кого выпало большее значение, тот начинает игру.



ХОД ИГРЫ:

Игроки по очереди бросают кубик и перемещают свои фишки вперёд на выпавшее количество шагов. Остановившись на той или иной клетке, игрок выполняет задание, указанное на ней (подробнее в **ПОЯСНЕНИЯ К КЛЕТКАМ И ЗАДАНИЯМ**).

Важно! Не каждый элемент поля требует применения карт с заданиями.

КОНЕЦ ИГРЫ:

Игра завершается, когда один из игроков попадает на клетку «Финиш» или перешагивает её. Он становится победителем!

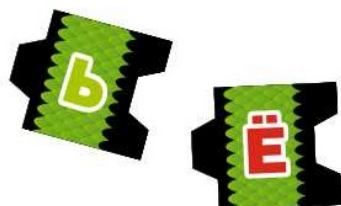
ВАЖНО!

- В начале игры решите, сколько времени будет отведено каждому игроку на ответ (например, 15 секунд).
- Если игрок не смог дать ответ или ошибся, то он должен совершить один шаг назад. В случае, когда никто не может ответить, шаг назад делать не надо.
- Когда игрок попадает на клетку не по броску кубика, а из-за ошибки или действия с карты, действие с новой клетки не выполняется.
- Карты с заданиями после использования уходят в сброс. Если карты в колоде закончились, перемешайте сброс и сформируйте колоду заново.
- Играя с малышами, можно не использовать задания с карт, малознакомые понятия закрепляйте повторением.

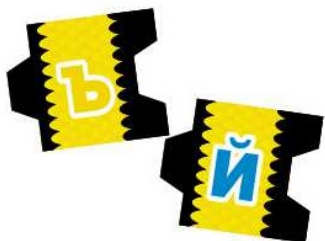
ПОЯСНЕНИЯ К КЛЕТКАМ И ЗАДАНИЯМ



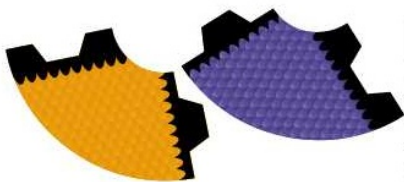
БУКВЫ – назови слово, начинающееся на букву, указанную на клетке. Используй тему в жёлтой рамке с карты заданий.



Ь, Ы и Ё – назови слово, где используется эта буква. По желанию дополнительно используй тему или букву с карт заданий.



Ъ и Й – придумай прилагательное с этой буквой в составе слова. По желанию дополнительно используй тему или букву с карт заданий.



ЦВЕТА – назови существительное указанного цвета. Используй букву с карты. Например, **жёлтый** – солнце, **красный** – клубника, **синий** – море и так далее.



ДНИ НЕДЕЛИ – возьми карту с заданием и прочитай вопрос в зелёной рамке. Отсчёт ведётся от дня недели, указанного на клетке игрового поля, если требуется.

МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ЗНАКИ:



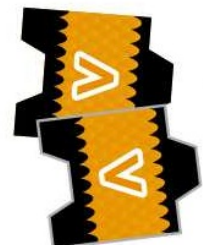
– сделай дополнительно два шага вперёд. В продвинутой версии игры добавь новые элементы поля при необходимости.



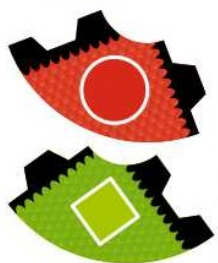
– сделай один шаг назад.



– в следующий ход перемести фишку на такое же количество шагов, что и в прошлый раз.



– в следующий ход перемещай фишку в указанном направлении.



ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ – если фишка остановилась на клетке с фигурой, то назови её вслух, другие участники в это время должны хлопнуть в ладоши. Кто последний хлопнет, тот делает один шаг назад.

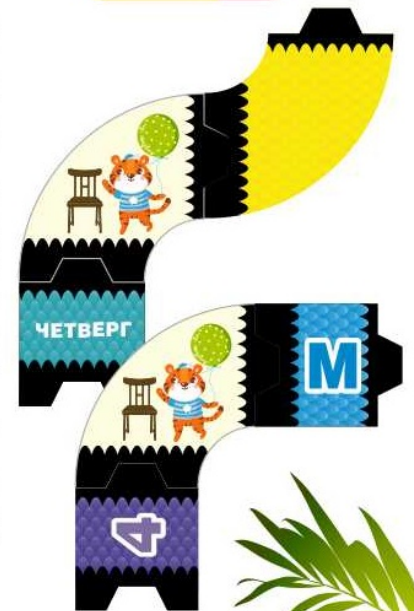


ЦИФРЫ 1-9 – возьми карту с заданием. Составь пример с цифрой и знаком, указанными на ней, и цифрой, указанной на клетке поля, назови ответ. Цифра и знак, необходимые для примера, выделены красным цветом. Например, на клетке цифра «5», на карте «9» и знак «-». Можно составить пример « $9-5=4$ » или « $5-9=-4$ ».

ЦИФРА 0 – возьми карту с заданием и добавь «0» к цифре, указанной на ней. Назови получившееся двузначное число вслух. Например, цифра на карте «6», получается число «60 – шестьдесят».





КЛЕТКИ С РИСУНКАМИ – посмотри, что изображено на клетке игрового поля, и на двух соседних. Выбери по одному значению с каждой и используй, чтобы составить предложение. Например, на одной клетке изображён «тигр», на соседних «жёлтый цвет» и «четверг». Игрок может составить предложение «Тигр решил, что в четверг наденет жёлтую рубашку», если же на соседних клетках использована буква «М» и цифра «4», можно составить предложение «Тигр мохнатый, у него 4 лапы».



ПРЕДМЕТНЫЙ СЧЁТ (клетки с разным количеством объектов) – выбери одно значение и предположи, будет ли оно больше, меньше или равно цифре на карте с заданием. Возьми карту из колоды и проверь, угадал ли ты. Цифра для сравнения выделена голубой рамкой на карте с заданиями. Если игрок угадал, то перемещает свою фишку вперёд на одну клетку, если не угадал, то на один шаг назад.

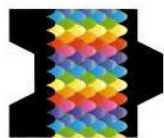


 – пропусти следующий ход.

 – пропусти следующий ход, отдав его отстающему игроку. Если сам являешься отстающим, сразу соверши ещё один ход.

В случае, когда несколько игроков отстают и находятся на одной клетке, никто не получает дополнительный ход.





– **беззаботные клетки.** Остановившись на какой-либо из них, выполнять задания не надо.



СТАРТ/ФИНИШ - в зависимости от выбранной стороны, вытянутая деталь используется как беззаботная клетка или в качестве стартовой клетки в составе закольцованного поля (подробнее в ЗАКОЛЬЦОВАННОЕ ПОЛЕ)

ПРОДВИНУТАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

- Выложите на поле деталь «Старт», деталь «Финиш» положите рядом. Остальные сложите в мешочек.
- Поместите фишки игроков на «Старт».
- Перемешайте карты, выберите уровень сложности заданий и положите колоду выбранной стороной вниз рядом с полем. Белая сторона – простой уровень, чёрная – сложный.
- Броском кубика определите первого игрока – у кого выпало большее значение, тот начинает игру.

ХОД ИГРЫ:

В продвинутой версии поле выстраивается постепенно. Первый игрок бросает кубик и добавляет новые элементы игрового поля к клетке «Старт». **За один ход игрок может добавить не больше двух новых деталей, даже если на кубике выпало большее значение!**

Затем участник выполняет действие клетки, на которой остановился, и ход переходит далее по часовой стрелке. Если следующему игроку хватает выложенных деталей для совершения хода, то он двигается по готовому пути, если не хватает, то добавляет недостающие, **но также не больше двух.**

КОНЕЦ ИГРЫ:

Игра завершается, когда в мешочке заканчиваются детали, и один из игроков попадает на клетку «Финиш» или перешагивает её. Он становится победителем!

ВНЕ ИГРЫ С НАБОРОМ МОЖНО:

БУКВЫ – учить алфавит и собирать слова.

ЦИФРЫ и МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ЗНАКИ – составлять и решать примеры.

КАРТИНКИ – искать буквы, подходящие к картинке. Изображения подобраны таким образом, что первые буквы одних слов идут друг за другом в алфавите, а другие нет. Попросите ребёнка определить, какие именно буквы соседствуют. Одна карта особенная – на ней все слова начинаются с одной буквы.

ЦВЕТ – каждую карту «Цвет» можно соединить с картой «Предметный счёт» и «Геометрическая фигура» такого же цвета.

ПРЕДМЕТНЫЙ СЧЁТ – соединять с соответствующими цифрами и составлять примеры.

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ – придумывать ассоциации, соответствующие фигуре. Например, круг похож на мяч, ромб на воздушного змея и так далее.

ДНИ НЕДЕЛИ – выкладывать в цепочку, изучая очередность дней.

ЗАКОЛЬЦОВАННОЕ ПОЛЕ

Детали игрового поля можно соединить в круг, выбрав подходящие задания, и использовать как бесконечный тренажёр для закрепления знаний.



Автор игры: Хворова Анна
Автор выражает благодарность за помощь в тестировании игрокам: Илья Дроздов, Артём Кройтор, Екатерина Тен, Максим Глухих и другим.



ORIGaMi



origami_games

