



АЗБУКА

ТРЕНАЖЁР

ПРАВИЛА

Эта обучающая игра-тренажёр поможет вашему малышу быстро и весело выучить все буквы алфавита, запомнить их последовательность и развить фонематический слух — научиться различать отдельные звуки в составе слова.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ БРАЛЫЧИТАЛА

Давным-давно, у царевны Василисы была волшебная книга сказок. Однажды слух о ней дошёл до могущественного волшебника Бралычитала. Он жил в глубоком подземелье, и был известен тем, что у всех брал интересные книги и никогда их не возвращал. И, конечно же, он сразу отправился к царевне Василисе. Она ничего не знала о коварстве Бралычитала, поэтому с радостью одолжила ему книгу. Но прошла неделя, месяц, год, а о волшебнике не было ни слуху, ни духу. Тогда царевна решила, что он старенький и просто забыл о своем обещании, и послала к нему гонца. Но тот уехал и не вернулся. Не вернулись и все те храбрецы, которые впоследствии отправлялись на поиски книги, потому что Бралычитал вовсе не хотел её отдавать. Может быть вы справитесь с этой задачей?

СЮЖЕТНАЯ ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель Бралычитала – подняться вверх по лестнице и закрыть дверь в подземелье до того, как храбрецы доберутся до волшебной книги.

Цель каждого храбреца – первым дойти до волшебной книги, прежде чем Бралычитал закроет подземелье.

Игра № 1. БУКВОЛЕСЕНКА

В эту игру полезно сыграть, если ваш малыш только начинает знакомиться с буквами. Прочитайте ему предысторию и предложите спуститься в подземелье, пообещав, что если ему удастся добыть книгу, то она (то есть вы) обязательно расскажете ему одну из сказок. В этой и во всех последующих играх за волшебника Бралычитала играет взрослый или старший из игроков, но обязательно уже хорошо знающий азбуку.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Бралычитал берёт карточку-подсказку, а свою фишку ставит на книгу. Игроки-храбрецы ставят свои фишки на «Старт».

ХРАБРЕЦЫ. Ходят первыми. Каждый игрок в свой ход бросает кубик и переставляет фишку вниз по лесенке на количество ступеней, равное числу выпавших очков.

Если фишка игрока остановилась на стрелке, то игрок в этот же ход снова бросает кубик и перемещает фишку в направлении, указанном стрелкой, и так до тех пор, пока фишка не остановится на какой-нибудь букве.

Если фишка игрока остановилась на букве, то взрослый просит малыша хорошенько рассмотреть её и найти такую же на карточке-подсказке. После чего спрашивает, что изображено рядом с ней. Например, это буква «В» и рядом с ней изображены vareжки. Взрослый несколько раз произносит это слово, выделяя первую букву. Если речь идет о буквах «Ъ», «Ы» и «Ь», объясните малышу, что с них никакие слова не начинаются, но что эти буквы очень нужны в середине и в конце слов. Приведите примеры, как бы содержащие их слова звучали, если бы таких букв не было («подезд», «вьюга», «ржий»).

БРАЛЫЧИТАЛ. Ходит после того, как все храбрецы закончили свой ход. Бралычитал делает то же, что и остальные игроки, но движется не вниз, а вверх. Только он не показывает буквы в карточке-подсказке, а просто здоровается с ними. Например, остановившись на букве «Э», он говорит: «Здравствуй, буква Э!»

КОНЕЦ ИГРЫ

Выиграл тот, кто дошёл до своей финишной клетки первым! При этом оставшиеся очки аннулируются. Если выиграл один из храбрецов, расскажите малышам сказку. Если же выиграл Бралычитал, то храбрецы – его пленники и, чтобы выйти на свободу, должны выполнить его желание, например, собрать игрушки.

Игра № 2. ЗАКОЛДОВАННЫЕ СТУПЕНИ

Бралычитал оказался не таким злым волшебником, как многие о нём думали, и иногда не превращал пленников в привидений, а поил их чаем и угощал пирогами. Со временем бояться его перестали, а в его подземелье, чтобы послушать сказки, зачастили гости. А так как многие из них не умели читать, то книга целыми днями сама читала сказки вслух и мешала Бралычиталу. Поэтому в один прекрасный день он взял и заколдовал все ступеньки в своём подземелье, чтобы в него мог спуститься только тот, кто умеет читать сам. К этой игре можно переходить тогда, когда малыши научатся без подсказки узнавать большинство букв алфавита.

ХОД ИГРЫ

Игра ведётся также, как и предыдущая, но с некоторыми отличиями, касающимися гостей подземелья. Теперь, остановившись на заколдованной буквенной ступеньке, игрок слышит таинственный голос: «Назови меня или уходи прочь!»

Если буква названа правильно, то игрок получает пластмассовый жетон.

Если игрок затрудняется с ответом, то он может попытаться получить подсказку. Для этого он должен позвать на помощь весёлое привидение – бросить кубик. Если выпало чётное значение (2, 4, 6), то он получает право заглянуть в лист подсказки и получить необходимые объяснения взрослому. В этом случае игрок остаётся на ступеньке, но жетон не получает. Если выпало нечётное значение (1, 3, 5), то придётся отвечать без подсказки.

Если игрок неправильно назвал букву, то возможны два варианта. Игрок может отдать один уже заработанный жетон и остаться на ступеньке, в этом случае букву называет волшебник. Если же жетона у игрока нет, то он в этот же ход бросает кубик и отходит по направлению к выходу из подземелья на количество клеток, равное числу выпавших очков. Снова остановившись на букве, игрок в этот же ход должен ответить на её вопрос по тем же правилам. И так, пока он либо успешно не ответит на вопрос, либо не вернётся на старт.

При остановке на одной клетке с волшебником Бралычиталом игрок, у которого есть жетоны, теряет их все.

Если малыши всё реже ошибаются и прибегают к подсказкам, можно перейти к игре без подсказок. Остановившись на ступеньке, игрок должен сразу назвать букву.

Игра № 3. ВОСЕМЬ ЗАКЛИНАНИЙ

Эта игра поможет развить фонематическое восприятие. Перед её началом скажите игрокам, что Бралычитал, больше не надеясь на предыдущее заклинание, придумал новое. И выберете для очередного приключения один из вариантов заданий для игроков. Теперь, остановившись на ступени с буквой, участник игры должен будет:

1. Бросить кубик и назвать столько слов на эту букву, сколько очков выпало на кубике. В случае букв «Ъ», «Ы» и «Ь» считается, что игроку сильно не повезло, и с заданием он справиться не сможет.
2. Назвать слово, в котором есть эта буква, но обязательно не первая.
3. Бралычитал чётко называет любое слово, а игрок должен сказать, есть ли

в нём буква, на которой остановилась его фишка.

4. Бросить кубик и назвать слово, в котором эта буква по счёту на месте, соответствующем количеству выпавших очков. Например, игрок стоит на букве «Х» и выпало «3». Можно назвать слово «выход» или «пух».

5. Назвать слово, где буква, на которой стоит фишка, встречается несколько раз.

6. Назвать слово, начинающееся и заканчивающееся на изображённую на ступеньке букву.

7. Назвать слово, начинающееся с заданной буквы, и относящееся к оговорённой в начале игры теме. Например, это должно быть животное, город, имя, растение и т.д.

8. Назвать слово, в котором помимо данной буквы, есть буква, названная игроком-Бралычиталом. Например, фишка стоит на букве «В», а Бралычитал говорит «Ш». Игрок может назвать «вышка» или «Швеция».

В остальном игра ведётся так же, как предыдущая. За правильный ответ игрок получает жетон, а если задание игрок выполнить не может, то он отдаёт жетон или отходит назад, бросая кубик. Сам Бралычитал, попадая на буквы, ничего не делает.

Игра № 4. ОТ А ДО Я

К этой игре можно приступить тогда, когда малыши уже выучат все буквы. Эта игра поможет им запомнить последовательность букв в алфавите. Перед началом игры скажите маленьким игрокам, что неунывающий Бралычитал опять придумал новое колдовство.

ХОД ИГРЫ

Перед началом игры все буквы на поле закрываются жетонами. Теперь гость подземелья, остановившись на ступеньке с закрытой буквой, должен назвать её, произнося про себя или вслух алфавит с самого начала до этой буквы. После того, как буква названа, жетон отодвигается. Если буква была названа правильно, то игрок берёт жетон себе. Если игрок ошибся, то буква закрывается, а он отходит назад или лишается одного жетона. Если игрок остановился на ступеньке с уже открытой буквой, то он просто отдыхает. Бралычитал, останавливаясь на ступеньках, жетоны не убирает и букв не называет. В остальном, игра ведётся так же, как предыдущие.

Пусть ваш малыш учится с удовольствием!

