

СОЮЗМУЛЬФИЛЬМ®

ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ДОБРА

# Простоквашино



4-7



2-4



30 мин.

## АЗБУКА

### Правила игры

Авторы игры Л. Шкоп и Н. Пономарёва



## СОСТАВ ИГРЫ

1. Поле – 1 шт.
2. Карточки – 59 шт.
3. Памятка – 1 шт.
4. Фишки – 4 шт.
5. Кубик – 1 шт.
6. Правила – 1 шт.

Уважаемые родители и педагоги!  
Перед началом игры рассмотрите с детьми все рисунки на поле, попросите рассказать о предметах и персонажах, расположенных на них. Пусть дети представят, какие события отражены на этих рисунках. Это научит ребят формулировать свои мысли, составлять рассказы по картинкам, активизирует память и внимание.

## ЦЕЛИ ИГРЫ

- Ознакомление детей с графическим изображением букв алфавита.
- Подготовка ребёнка к чтению.
- Расширение словарного запаса.
- Развитие связной речи, памяти и внимания.

Все игры проводятся под обязательным руководством взрослого!

Поле игры размечено для двух игр: «Азбука» (центральная часть поля) – знакомит с буквами русского алфавита и «Бегом за буквой» (дорожка по краю поля) – закрепляет материал и учит началам словообразования.

## ИГРА «АЗБУКА»

### ЗАДАЧА ИГРОКА

Как можно быстрее заработать 5 карточек с картинками. Для совсем маленьких детей можно сократить количество необходимых для победы карточек до трёх штук.

В игре используется центральная часть поля, лицевая сторона карточек и кубик.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Выложите поле в центр стола, отделите от колоды карт Памятку и отдайте её ведущему.



Памятка      Лицевая сторона      Рубашка

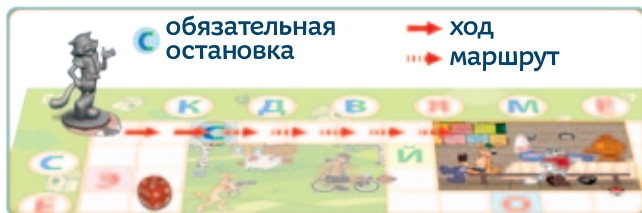
- Перетасуйте оставшиеся карты и положите стопку рядом с полем рубашкой вверх.
- Определите очерёдность хода считалкой или броском кубика.
- Поочерёдно выберите фишки персонажей и поставьте на спины божьих коровок (стартовые клетки).

### ХОД ИГРЫ

- Взрослый ведущий берёт из стопки две верхние карточки и выкладывает их перед игроками лицевой стороной вверх.

Игрок, чья очередь ходить, выбирает одну карточку, называет изображённую на ней картинку и находит её на сюжетных рисунках поля. В этот же ход ребёнок бросает кубик и направляет свою фишку к ближайшему рисунку с выбранной картинкой.

**НАПРИМЕР:** фишка Коли находится в левой верхней стартовой ячейке. Он взял карточку с рисунком «Стол». Стол изображён на трёх картинках, но ближе всех к фишке Коли рисунок с чаепитием. Поэтому Коля отправляет свою фишку к этому изображению, до которого 7 шагов по прямой.



- Путь до картинки может быть преодолен за несколько ходов. Если значения, выпавшего на кубике, недостаточно для достижения нужной картинки, то ход переходит к следующему игроку. Если это требуется, ведущий выкладывает новые карточки для следующего игрока, если нет – игрок продолжает действия, начатые в предыдущем ходу. Первый игрок продолжит своё движение к цели в свой следующий ход.
- Игроки ходят по полю, придерживаясь следующих ПРАВИЛ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:
  1. Передвигать фишку можно по вертикали и горизонтали на такое количе-

ство клеток, какое значение выпало на кубике. Ходить по диагонали нельзя!



2. Во время хода фишка может поворачивать направо и налево в зависимости от необходимости.
3. Для достижения цели можно использовать только часть выпавшего на кубике значения. Неиспользованные шаги при этом сгорают.
4. На одной клетке одновременно может находиться только одна фишка! Если клетка на пути занята фишкой другого игрока, то её нужно перепрыгнуть. Прыжок считается одним шагом. На сюжетном рисунке одновременно могут находиться несколько фишек.
5. Когда фишка останавливается на рисунке, ход игрока заканчивается.
6. Перемещаться через рисунки насквозь нельзя. Войти на рисунок фишка может в любом месте, а выйти – только с клетки, отмеченной божьей коровкой. Рисунок считается одной клеткой.
7. Во время движения по полю игрок, по желанию, может остановить фишку на любой букве (если только ячейка свободна) и, правильно выполнив задание (см. раздел «Задания» ниже), получить дополнительный ход. Если фишка игрока в процессе движения не может



## ЗАДАНИЯ

### А) РОЗОВЫЙ ФОН КЛЕТКИ

Встав на букву, размещённую на розовом фоне, игроку нужно назвать слово, которое начинается с этой буквы.

**НАПРИМЕР:** Коля пришёл на букву «Р». Он говорит – «Это буква «Р», ручка!». Если это промежуточная остановка, то он может бросить кубик ещё раз и двинуться дальше. Если же Коля дошёл от рисунка к выбранной на карточке букве, то он оставляет эту карточку себе.

### Б) ЖЁЛТЫЙ ФОН КЛЕТКИ

Игроку надо найти на поле ближайшую букву такого же цвета и назвать её.

**НАПРИМЕР:** Коля пришёл на букву «Ы». Он внимательно посмотрел на поле и увидел, что ближайшая к красной букве «Ы» – красная буква «Ё». Награда – дополнительный бросок или карточка, в зависимости от выполняемой цели.

### УСЛОЖНЕНИЕ

Если детям уже известны начертания букв, то игроку надо придумать слово, в котором есть такая буква, сказать, сколько в нём букв и/или назвать на каком месте в слове стоит данная буква.

**НАПРИМЕР:** Коля пришёл на букву «Ы». Он подумал и назвал слово: «Тыква! 5 букв, «Ы»-вторая!». Награда – дополнительный бросок или карточка, в зависимости от выполняемой цели.

обойти клетку с буквой, то она совершает обязательную остановку, и игрок выполняет задание согласно фону клетки. Неиспользованные шаги сгорают.

**8.** В случае успеха игрок может бросить кубик ещё раз. Дополнительный бросок разрешается один раз в ход.

**9.** Когда игрок дошёл до нужного сюжетного рисунка, он выбирает в слове на своей карточке одну из двух выделенных цветом букв, находит её на поле и в свой следующий ход направляет фишку к этой букве.

**НАПРИМЕР:** Коля пришёл на картинку с чаепитием и смотрит, где на поле находятся две сине-зелёные буквы «Т» и «Л», выделенные на его карточке в слове «СТОЛ». Буква «Л» ближе, чем «Т». Коля называет её и в следующий ход отправляет к ней свою фишку.

**10.** Выйти с рисунка можно только с клетки, отмеченной божьей коровкой.

**11.** Когда фишка игрока достигнет выбранной буквы, игрок выполняет задание, соответствующее фону клетки и, в случае успеха, оставляет карточку себе. При неудаче карточка уходит в сброс лицом вверх. На этом ход заканчивается и передаётся следующим игрокам.

Игроки ходят до тех пор, пока один из них не соберёт 5 карточек. Он и объявляется победителем!



## В) ГОЛУБОЙ ФОН КЛЕТКИ

Игра «Полубуковка». Взрослый берёт одну из сброшенных карточек и закрывает часть буквы лицевой стороной Памятки. После этого показывает букву игроку, чтобы тот угадал, какая буква здесь прячется.

**ВНИМАНИЕ!** Несмотря на название задания, закрыть можно большую или меньшую часть буквы – в зависимости от подготовки ребёнка. Верхнюю, нижнюю, правую или левую части – решать взрослому. Помните об осях симметрии – ребёнок должен иметь возможность узнать частично скрытую букву!



Неправильные варианты

Правильный вариант

## УСЛОЖНЕНИЕ К ЗАДАНИЯМ

Когда дети будут хорошо справляться с заданиями, можно усложнить игру. Расскажите ребёнку, почему буквы в игре разноцветные.

- Красным цветом обозначены гласные буквы: А, Я, О, Ё, У, Ю, Ы, И, Э, Е.
- Синим цветом обозначены согласные буквы, которые всегда звучат твёрдо.
- Зелёным цветом – согласные буквы, которые всегда произносятся мягко.
- В сине-зелёный цвет окрашены согласные буквы, которые бывают как твёрдыми, так и мягкими.

Вместе с ребёнком произнесите эти буквы в «твёрдом» и «мягком» варианте.

**НАПРИМЕР:** «З»-«З'», «Л»-«Л'» и т.д. Приведите примеры слов с различным звучанием согласных букв.

**НАПРИМЕР:** «лошадь» – «л'ето», «заяц» – «з'ebra» и т.д.

- Твёрдый и мягкий знаки не произносятся, т.к. не имеют звука, поэтому обозначены контуром.
- Твёрдый знак сохраняет букву, за которой он стоит, твёрдой, не даёт ей смягчиться.
- Мягкий знак, наоборот, смягчает согласную букву, за которой пишется.

Теперь, когда ребёнок во время игры поставит свою фишку на клетку с полосатой буквой (например, «Р»), вы можете дать ему задание назвать слово, которое начинается на мягкую (или твёрдую) букву «Р».

После усвоения этого материала можно ещё больше усложнить задание, предлагая детям назвать слово, в котором данная буква будет располагаться в середине (или в конце) слова и сказать, какая она в данном случае – «твёрдая» или «мягкая». Также можно спросить, каким цветом можно раскрасить невыделенные буквы в словах на карточках. Победителем игры становится игрок, быстрее всех собравший 5 карточек!

# ИГРА «БЕГОМ ЗА БУКВОЙ»

## ЗАДАЧИ ИГРОКА

- Быстрее других игроков собрать 10 карточек с буквами.
- Составить из них слово или несколько слов.

В игре используется дорожка с буквами по краю поля, рубашка карточек и кубик.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перед началом игры договоритесь, какие слова будут засчитываться при составлении. Будете ли вы учитывать только существительные в единственном числе именительном падеже (отвечающие на вопросы: кто? что?). Будете ли вы учитывать имена, города, прилагательные и т.д.
- Определите очерёдность хода считалкой или броском кубика. В порядке очерёдности займите стартовые клетки в углах поля.

## ХОД ИГРЫ

- Взрослый выкладывает три карточки из колоды большими буквами вверх.
- Игроки изучают выложенные буквы, находят их на дорожке и решают, к какой из них направят свои фишки. Если открылись одинаковые буквы, замените повторяющиеся. Заменённые карточки уходят в сброс. Разные игроки могут направлять свои фишки к одной букве.
- Во время своего хода игрок бросает кубик и перемещает свою фишку по дорожке к выбранной букве на выпавшее

число шагов, придерживаясь следующих ПРАВИЛ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ:

1. Ходить можно по часовой стрелке или против неё.
2. Нельзя менять направление движения во время хода.
3. При поворотах нужно посещать божьих коровок, это считается одним шагом.
4. Две фишки не могут одновременно находиться на одной клетке. Если клетка занята фишкой другого игрока, её придётся перепрыгивать. Прыжок считается одним шагом.
5. Игрок по желанию может использовать только часть выпавших на кубике ходов.

**НАПРИМЕР:** Игорь торопится попасть на букву «Е». До неё 2 шага. На кубике выпало «б». Игорь может, дойдя до буквы «Е», остановиться на ней и получить карточку.

6. Когда фишка одного из игроков попадает на клетку с одной из выложенных букв, этот игрок получает карточку с данной буквой, а остальные две карточки уходят в сброс. Ведущий выкладывает три новые карточки и движение фишек по дорожке возобновляется с тех ячеек, на которых фишки завершили своё движение в предыдущий ход.
7. Если в момент открытия трёх карточек фишки игроков уже стоят на клетках с выпавшими буквами, то карточки с занятыми буквами уходят в сброс и заменяются.



8. Если карточки закончились, перемешайте сброс и продолжайте игру.

9. Когда один из игроков соберёт десять карточек, он станет победителем по скорости сбора карточек.

**НО НА ЭТОМ ИГРА НЕ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ!**

- Неизрасходованная колода и сброс перемешиваются.
- Остальные игроки в порядке очерёдности, не глядя, добирают недостающие до 10-ти карточки из получившейся колоды.
- Теперь игроки изучают доставшиеся им буквы и пытаются составить из них слово.
- В зависимости от подготовки игроков взрослый может выбирать разные условия победы.

**ПОБЕДИТЬ МОЖЕТ:**

- игрок, составивший слово первым;
  - игрок, составивший самое длинное слово из имеющихся букв;
  - игрок, составивший больше всех слов из имеющегося набора букв.
- Условия победы должны быть оглашены заранее!

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ САМЫХ ПОДГОТОВЛЕННЫХ ИГРОКОВ**

### **«СОБЕРИ СЛОВО»**

В игре используется рубашка карточек.

**ЗАДАЧА ИГРОКА**

Быстрее других правильно составить слово.

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

- Определите очерёдность хода считалкой или броском кубика. Ведущий заранее пишет на бумажках слова, состоящие из одинакового количества букв, и раздаёт игрокам случайным образом в порядке очерёдности хода.
- НАПРИМЕР:** кран, мышь, осёл, хлеб; или бузина, рыцарь, август, балкон.
- По возможности, обращайте внимание на количество повторяющихся карточек с буквами в колоде: во избежание конфликтов подбирайте слова так, чтобы имеющихся в наличии букв хватало для сбора слова каждому игроку.
  - Перетасуйте карточки с буквами, и положите лицевой стороной вверх.

**ХОД ИГРЫ**

- Раздайте игрокам карточки буквами вниз. Количество карточек равно количеству букв в составляемом слове.
- Пока игроки изучают доставшиеся им буквы, выложите в открытую на стол столько же карточек, сколько букв в составляемом слове + 1. (Для четырёхбуквенного слова – 5, для пятибуквенного – 6 и т.д.).



- Игрок в свой ход может заменить любое количество карточек из руки на такое же количество карточек в центре стола.



**НАПРИМЕР:** Коля будет составлять слово «бузина». На руках у него находятся карточки В, У, Ш, Л, Н, О. В центре поля он видит буквы Э, С, Н, Б, Г, Щ, З. Он меняет буквы Ш и Л кладёт их в центр стола, забирая буквы З и Б. Ход переходит к следующему игроку.

- Если игрок не может заменить ни одной буквы, он может рискнуть и сбросить с руки любое количество карточек, поменяв их на новые карточки из стопки, не заглядывая в них.

**НАПРИМЕР:** Игорь собирает слово «рыцарь». На руках у него есть Ц, Ь, Н, Е, Е, Ъ. Из открытых в центре стола карточек ему не подходит ни одна. Игорь рискует и отправляет в сброс 5 карточек из шести. Берёт, не подглядывая, 5 верхних карточек из стопки, открывает Р, Д, Ы, З, А. Три буквы из полученных ему нужны – риск оправдался. Ход переходит к следующему игроку.

- Когда все игроки сделали ход, карточки из середины стола идут в сброс. В начале следующего хода в центр стола выкладываются новые карточки.
- Когда заканчиваются карточки, сброс перемешивается и игра продолжается.
- Ходы повторяются до тех пор, пока один из игроков не составит слово.

### **ПОБЕДИТЕЛИ**

- Побеждает игрок, первым собравший и выложивший слово на всеобщее обозрение.
- Если дети уже хорошо знают основы правописания, то выбор слова для составления можно доверить им. Не забудьте договориться о количестве букв в слове и о том, какие слова будут засчитываться при составлении. Здесь невозможно будет контролировать количество загаданных букв с имеющимися в наличии карточками, но это внесёт в игру дополнительный соревновательный элемент. Желаем приятного обучения в компании наших игр!

