

ЗВУКОВОЕ МЕМОРИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Видеоправила к игре

3+ 30 2-4

возраст

минут

игрока



В КОРОБКЕ

• 12 больших кубиков с наполнителями (6 енотов и 6 белок, каждому еноту соответствует белка с тем же наполнителем, звучанием и цветом акрила на обратной стороне)



• 6 частей игрового поля



• 1 игровой кубик



КОРОТКО ОБ ИГРЕ

Игра содержит курс развития звукового восприятия: от умения различать звуки до прокачки фонематического слуха. Его значение для процесса обучения бесценно. Курс построен по уровням сложности, ребёнок накапливает прогресс постепенно, проигрывая простые уровни, двигаясь к более сложным. Вы и не заметите, как ваш ребёнок станет экспертом в различении звуков.

10 мини игр для двоих

Предлагаем серию обучающих мини игр для двоих: взрослый и ребёнок. Первые 8 игр ведутся как диалог между взрослым и ребёнком, (или двух детей) без фиксации победы. Игры под номером 9 и 10 – это мемори со звуковыми вариациями. Осваивайте игру, начиная с простого варианта, постепенно переходя к более сложным. Хвалите ребёнка за успехи.

1. По звуку ищем цвет.

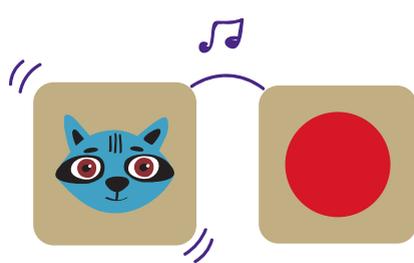
Разделите кубики на 2 кучи: белки и еноты (можно взять сначала не все 6 пар, а меньшее количество – 3, 4). Белок положите цветными кружочками вверх, енотов – кружочками вниз.



1

Один игрок гремит кубиком с енотом (греметь – это значит, трясти, извлекая звук из кубика, но не переворачивая его, чтобы не было видно низа: там наполнитель и цветной акриловый кружочек), второй – находит пару с тем же звуком по цветным кружочкам, определяя только по виду наполнителя, какой из них может так звучать.

Как только получилось определить правильно (стремимся с первого раза), второй игрок забирает себе пару кубиков в качестве победной пары. Далее первый игрок гремит следующим енотом. И так далее, пока все кубики не закончатся. Затем поменяйтесь ролями и сыграйте ещё раз.



Важно! Мини игры 2, 3 происходят по схеме игры 1, будем акцентировать лишь на отличиях.

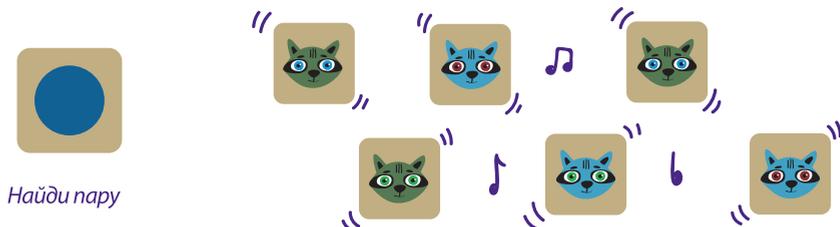
2. По звуку ищем звук.

Разделите кубики на 2 кучи: белки и еноты. Все кубики положите животными вверх. Один игрок гремит кубиком с енотом, второй – находит пару из белок, гремя по очереди своими кубиками.

2

3. По цвету ищем звук.

Разделите кубики на 2 кучи: белки и еноты. Белок положите цветными кружочками вверх, енотов – вниз. Один игрок берёт кубик с белкой, второй – из енотов находит ему пару, гремя по очереди кубиками с енотами.



4. Определи, что.

Возьмите кубики с белочками. Придумайте вместе с ребёнком каждому наполнителю кубиков название: “скрепки”, “кубики”, “много камушков” (или можно пофантазировать на полную катушку: “икра ктулху”, “глаза из майнкрафта”, и т.д.). Затем переверните кубики белками вверх и попросите второго игрока по названию найти соответствующий кубик: “Найди глаза из майнкрафта”. Второй игрок гремит разными кубиками, пытаясь по звуку определить, где лежат “глаза из майнкрафта”. Найдя, проверьте (посмотрев, одинакового ли цвета у них кружочки). Если верно – игрок забирает себе кубик в победные очки. Далее второй игрок просит найти кубик по названию, и так пока все кубики не закончатся.

3

5. В ряд по цвету.

Разделите кубики на 2 кучи: белки и еноты (можно взять сначала не все 6, а меньшее количество – 3, 4). Белок положите животными вверх, енотов – цветными кружочками вверх. Белок выложите в ряд и погребите каждым кубиком по очереди. Второй игрок должен выложить енотов по звучанию и по памяти в том же порядке, что и белки, (в процессе можно греметь енотами). По итогу переворачиваем белок, проверяем (по цвету), верно ли игрок выложил. Далее меняемся ролями и повторяем игру.

6. В ряд по звуку.

Играйте в точности как в игре 5, но усложните задачу тем, что енотов в начале тоже положите животными вверх.

7. Строим вверх.

Играйте в игру 5 или 6, только теперь выстройте изначально кубики не в горизонтальный ряд, а в любую, можно даже объёмную, постройку.

8. На скорость.

Разделите кубики на 2 кучи: белки и еноты. Белок положите цветными кружочками вверх, енотов – кружочками вниз. Один игрок гремит кубиком с енотом, далее оба игрока на скорость по цвету ищут кубик с тем же звуком из белок. Кто первый схватит, проверяет, верно ли нашёл, перевернув енота. Если нашёл верно, игрок забирает пару себе в победные очки. Если ошибся – у второго игрока есть один шанс (но уже

4

без спешки) ещё раз погременуть енотом и найти такую же по звуку белку. Далее первый игрок гремит следующим енотом. И так далее, пока все кубики не закончатся.

9. Цветовое мемори.

Выложите из всех 12 кубиков прямоугольник 3x4. В свой ход игрок переворачивает два кубика и смотрит: если они совпали по цвету, то забирает их себе, если нет – кладёт на те же места. Далее так же действует второй игрок. Постепенно игроки запоминают, какой цвет где лежит, и разбирают пары кубиков себе. После того, как игрок правильно нашёл пару цветов у кубиков и забрал их себе, у него есть бонусная возможность сделать ещё ход. Но только 1 раз. После того, как все кубики разобраны, посчитайте, у кого сколько пар – набравший больше побеждает.



5

10. Звуковое мемори.

Играйте так же, как в игру 9. Отличие в том, что игрок в свой ход, доставая кубики, не смотрит на цвет, а только гремит ими. И если ему показалось, что звук такой же, то он говорит: “Проверяю!” – и после этого переворачивает кубики и проверяет их по цвету.

Поздравляем! Мы уверены, что пройдя 10 мини игр вы стали настоящими звуковыми экспертами и готовы к бонусной части – стратегической и кооперативной игре.

1. Стратегическая версия.

Сформируйте из 6 плиток игровое поле. Расставьте с противоположных сторон “армии” белок и енотов. Игровая задача: встречаться боковыми гранями кубиков с одинаковым звучанием и забирать их себе, как победные.

В свой ход игрок кидает кубик и может передвинуть любой свой кубик на одну из соседних клеток (максимум – 8 вариантов перемещения).



6

Передвигая кубик, обязательно погременуть им, не показывая цвет дна. Если встречаетесь гранью с соперником и думаете, что у вас совпали звуки, можете проверить, так ли это. Для этого надо объявить о проверке, перевернуть кубики и посмотреть, одинаковые ли стеклышки на дне. Если определили верно, и цвета совпали – берите пару кубиков себе в победные очки. Если ошиблись, ставите кубики на место, а соперник может в качестве бонуса погременуть любым кубиком на поле. Далее ход переходит ко второму игроку. Игра заканчивается, когда на поле не осталось кубиков. У кого больше пар – побеждает.

Важно – упрощение игры! Одну армию животных в начале переверните цветными кружочками вверх – так будет намного легче находить пары.

Важно! Для первого раза можно взять поменьше пар и сделать поменьше поле. Также начинать можно с края поля, а можно выставить кубики вне поля, если хотите игру подлиннее.

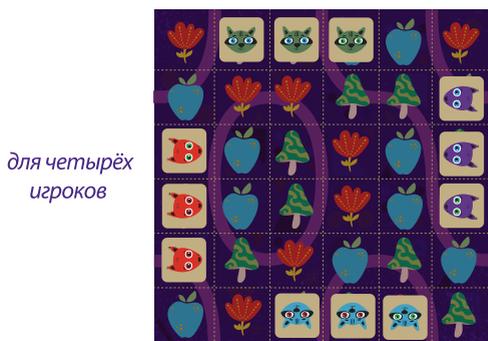


7

Важно! В стратегическую версию можно играть **втроём и вчетвером**. Для игры втроём каждый игрок берёт себе животных по цвету глаз – у каждого игрока получится по 4 животных, среди них будут и еноты, и белки. Для игры вчетвером каждый игрок берёт себе 3 животных одного цвета – у каждого игрока получится по 3 животных.



для трёх игроков



для четырёх игроков

2. Кооперативная версия.

Выстройте две армии с противоположных сторон. Но одну из них, скажем, белок, переверните цветными кружочками вверх. Играйте так же, как в стратегическую версию, но задача игроков меняется – нужно успеть собрать все пары и из каждой построить башенку, пока все кубики на поле не перевернуты стёклышками вверх.

8

Если два кубика соприкоснулись гранями, то игроки обязаны их проверить на одинаковость, перевернув. Если одинаковые – отлично! – стройте башенку на поле, поставив один кубик на другой, при этом верхний кубик поверните стёклышком вверх. Если не одинаковые, – кубик со стёклышком переверните животным вверх, и игра продолжается. Если все кубики перевернуты животными вверх на поле, – вы проиграли. Если все кубики образовали парные башенки – вы победили.

Слух – основа красивой и правильной речи.

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila



prostypravila.ru