

ЗВЕРОБУКВЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Игроков: **2-5**
Возраст: **4+, 8+ лет**
(в зависимости от варианта правил)
Время: **10-20 минут**

Видеоинструкция:
www.bandaimtkov.ru

Чтобы научиться играть в «Зверобуквы», ребёнку вовсе не обязательно знать названия букв — они естественным образом будут запоминаться в процессе игры.

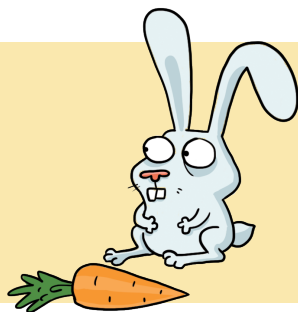
Ребятам, которые уже знают буквы, играть будет не менее увлекательно. В игре они будут развивать память и умение анализировать написание слов.

Кроме основных правил, карточками можно играть во множество других игр, которые помогают расширять словарный запас, совершенствовать грамотность и в целом развивать познавательные процессы.

Комплект игры:

- 33 карты со зверями*.
- 70 карт с буквами (33 с цветными отметками-следами для игры по основным правилам, остальные — для игры по дополнительным правилам).
- 1 карта-памятка с алфавитом.

В комплект могут входить запасные пустые карты.



«Зверобуквы», основные правила (4+ лет)

Подготовка

Для игры нужно отобрать один из четырёх комплектов карт. Выделение комплектов позволяет обеспечить оптимальное для игры количество карт и при этом охватить все буквы алфавита.

Для того, чтобы отобрать комплект, нужно использовать отметки в виде цветных следов в правом нижнем углу карт с буквами и карт со зверями (рис. 1). Если на одной карте несколько следов — значит, она входит сразу в несколько комплектов.



Рис. 1



Комплект с оранжевыми следами — для самого простого варианта игры. В него входит 8 карт со зверями и 9 карт с буквами. Это самые часто используемые буквы русского алфавита (более 60% всех букв в обычном тексте).



Комплекты с голубыми, зелёными и фиолетовыми следами включают по 11 карт со зверями и по 18 карт с буквами. Чередуя их, можно вводить в игру разные буквы, а разные слова и иллюстрации на карточках зверей сделают игру интереснее.

Раскладка карт

Карты с буквами тщательно перемешиваются и раскладываются на столе «лицом» вниз квадратом 3×3 или прямоугольником 3×6 (в зависимости от выбранного для игры комплекта).

Карты со зверями из соответствующего комплекта перемешиваются и располагаются стопкой рядом (рис. 2).



Рис. 2

Цель игры

Игра состоит из нескольких раундов, в каждом из них разыгрывается одна карта со зверем — она выкладывается из стопки в начале каждого раунда. Задача игроков — открыть все буквы, которые входят в название этого зверя. Тот, кому удаётся открыть последнюю из букв, входящих в слово, забирает карту со зверем в качестве «добычи».

После этого из стопки выкладывается следующая карта со зверем — и начинается следующий раунд. Побеждает тот, кто по итогам всех раундов получил больше всего карт со зверями!

Ход игры

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке.

В свой ход игрок открывает одну из букв. Если она не совпадает ни с одной из букв в названии зверя, то игрок снова кладёт карту «лицом» вниз, оставляя её на том же самом месте (все игроки, конечно же, стараются запомнить, что это была за буква — это пригодится в следующих раундах). Ход передаётся следующему участнику.

Если же буква совпадает с одной из букв в названии зверя, то игрок оставляет карту открытой на том же месте и продолжает ходить, открывая ещё одну любую букву (рис. 3).



Рис. 3

Таким образом, игрок может продолжать открывать буквы до тех пор, пока не сделает ошибку. Все правильно открытые буквы остаются открытыми до конца раунда.

Как только кто-то из игроков открывает последнюю из букв, входящих в слово (то есть все буквы, входящие в слово, оказываются открыты), он забирает себе карту зверя, и раунд завершается.

После этого все открытые буквы переворачиваются обратно «лицом» вниз (при этом они должны оставаться на тех же самых местах), из стопки открывается следующая карта со зверем — начинается следующий раунд. Ходит следующий по часовой стрелке игрок.

Завершение игры

Когда вся стопка со зверями разыграна, игроки пересчитывают «добычу». Кто набрал больше карт, тот и победил! Если у игроков одинаковое количество карт — можно сравнить суммарное количество букв в названиях набранных зверей.

Варианты усложнения

- Карта со зверем показывается только перед раундом, а потом закрывается. В ходе раунда игроки должны по памяти ориентироваться, какие буквы есть в слове (в уме проговаривая и разбивая его на буквы).
- Усложнить условия — буквы должны открываться только в порядке расположения в слове, начиная с первой.
- Использовать в игре карты, входящие в два, три или четыре комплекта.

* Хотя на них есть и рыбы, и птицы, и растения — в правилах они будут называться «карты со зверями», для краткости.

Дополнительные варианты правил

«Мемори» (4+ лет)

Для игры нужны парные карты с буквами (можно варьировать сложность и длительность игры, используя от 8 до 33 пар). Карты выкладываются на столе «лицом» вниз. В свой ход игрок может открыть любые две карты: если там оказывается пара одинаковых букв, то игрок забирает их.

В случае удачного хода есть два варианта правил: либо игрок ходит ещё раз, либо ход всё равно переходит следующему игроку. С более младшими детьми, когда в игре мало карт, лучше использовать второй вариант (ход переходит); с игроками постарше, когда в игре используется много карт, лучше использовать первый вариант (игрок ходит ещё раз).

Если игрок не открыл парные карты, то они переворачиваются обратно, ход переходит к следующему игроку. Побеждает тот, кто набрал больше карт за игру.



«Лото» (4+ лет)

Для игры нужно отобрать комплект карт, аналогично тому, как это описано в основных правилах «Зверобукв». Один из старших участников должен быть в роли ведущего.

Игроки получают по одной или по несколько карт со зверями и кладут их перед собой. Ведущий перемешивает карты с буквами, после чего начинает открывать по одной букве, называя и показывая её.

Участник, который заметил, что в слове на его карте со зверем есть такая буква, должен быстрее всех выкрикнуть «есть!», тогда он получает карту с буквой. Если игрок выкрикнул «есть!» ошибочно, то он возвращает в колоду одну из ранее выигранных букв.

Игра завершается, когда в колоде ведущего заканчиваются буквы; побеждает игрок, который набрал больше всех карт с буквами.

«Горелки» (8+ лет)

Для игры нужна колода карт с буквами. Уберите из неё все карточки с согласными буквами, на которых есть голубые, зелёные или фиолетовые отметки-лапки, но при этом нет оранжевых отметок. Таким образом, в колоде останется лишь по одному экземпляру наименее распространённых согласных — из такого набора карточек быстрее и интереснее получится составлять разные слова.

Колода с буквами перемешивается и кладётся в центр стола «лицом» вниз. Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. В свой ход каждый игрок снимает верхнюю карту и кладёт её на стол «лицом» вверх. Каждая следующая карта выкладывается рядом с остальными, все открытые карты должны быть хорошо видно.

Игрок, который выкладывает карту, может «погореть», если кто-то из оппонентов в его ход (то есть до того, как карту выложил следующий игрок) заметит, что из открытых на столе карт можно составить какое-то слово (существительное в начальной форме, нарицательное).

Причём неважно, включает ли это слово выложенную в этот ход букву, или составляется из ранее выложенных букв — значение имеет то, в какой момент кто-то смог обнаружить, что слово может быть составлено.

Когда кто-то объявил слово, «погоревший» игрок забирает в качестве штрафа все карты с буквами, из которых оно состоит, и ход переходит дальше. Игра заканчивается, когда в колоде не осталось карт, побеждает тот, кто набрал меньше всех штрафных карт.

«Балда» (8+ лет)

Для игры нужна вся колода карт с буквами.

На столе выкладывается любое выбранное участниками слово (оптимально из 5-7 букв). Остальные карты перемешиваются, игрокам раздаётся по пять карт. Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке.

В свой ход игрок может добавить к выложенному на столе слову одну букву так, чтобы получить новое слово (существительное в начальной форме, нарицательное). Новое слово может читаться любым «маршрутом», кроме диагонали.

Количество букв в полученном слове — это количество очков, которое записывается игроку за ход. Игрок добывает одну карту, чтобы у него на руках снова было пять карт, и ход переходит к следующему участнику.

Если игрок не может составить слово, он пропускает ход, но получает возможность сбросить в «биту» любую свою букву, а вместо неё взять новую.

Игра завершается, когда заканчивается колода с буквами и ни один из игроков не может походить. Побеждает тот, кто суммарно набрал больше всех очков.

Начальное слово



Другие обучающие игры на сайте www.bandaumnikov.ru

