

Развивающая настольная игра «Шифровальщик»

Ваш малыш подрос. Кажется, настало время научить его читать и писать! Наша игра поможет сделать это быстро, весело и непринужденно. Увлекательные занятия в домашней обстановке будут неотъемлемы для малыша. Мы готовы:

- помочь Вашему ребенку без труда освоить 33 буквы русского алфавита;
- научить его складывать буквы в слова, логически и ассоциативно мыслить;
- устроить отличный тренинг для его произвольного внимания - залога успеваемости в школе;
- послужить развитию творческого воображения Вашего ребенка;
- гарантировать, что игра станет отличной базой грамотности ученика.

Вы готовы следовать нашим рекомендациям? Тогда - вперед! У Вас все получится!

Кому адресована игра?

Игра подходит для совместных занятий детей и взрослых (педагогов и родителей). На первых этапах знакомства с игрой и в случаях, когда дети ещё в недостаточной степени владеют грамотой, участие взрослых необходимо. Более взрослые дети могут играть самостоятельно и устраивать соревнования.

Различный уровень сложности заданий позволяет играть в «Шифровальщика» детям от 5 до 10 лет.

Как играть?

Перед началом игры разрежьте карточки по пунктирным линиям. Вместе с ребенком рассмотрите игровое поле. На нем среди самых разнообразных предметов спрятаны 33 буквы русского алфавита. Найдите их! Придется потрудиться, так как буквы расположены не по порядку!

Попросите ребенка назвать все изображенные на поле предметы. Проследите за тем, чтобы все они были названы правильно. Возможно, Ваш ребенок сам догадается, что рядом с каждой буквой находятся изображения тех предметов, названия которых с этой буквы начинаются? Это рисунки-подсказки.

Мы представляем несколько типов заданий. Используйте их по своему усмотрению, оценивая уровень подготовки Вашего ребенка.

Для игры Вам понадобятся бумага для записи, куда игроки будут вписывать расшифрованные буквы, ручки или карандаши.

Игра «Отгадай слово»

Зашифруйте какое-либо слово при помощи карточек с рисунками-подсказками. Например, выложите в ряд карточки с изображениями «пера», «туфель», «иглы», «цветов» и «автобуса». **Задача ребенка** - расшифровать слово. Для этого ему следует отыскать на игровом поле точно такие же предметы, как и на карточках. Отыскав нужные изображения, ребенок узнает зашифрованные Вами буквы. А сложив их по порядку, узнает отгадку. В данном случае получается слово «птица». Секрет: зашифрованной букве соответствует изображение некоторого предмета, на эту букву начинающегося («перо» начинается с «П», «туфли» - с «Т», изображению иглы соответствует буква «И», изображение букета цветов указывает на букву «Ц», а нарисованный автобус подскажет последнюю букву - «А»).

Совет: начните с самых простых трехбуквенных слов. К более сложным и длинным словам переходите постепенно.

Достоинства данной игры: отгадывая зашифрованные вами слова и самостоятельно записывая буквы, ребенок тренирует навыки письма и совершенствует грамотность. Ваша задача на данном этапе: полный контроль. Следите, чтобы ребенок правильно выбирал буквы на игровом поле и безошибочно их записывал.

Игра «Три ключа»

тренирует ассоциативное мышление. Это усложненный вариант предыдущей игры: ребенок должен расшифровывать целых три слова, которые являются ключами к отгадке четвертого. Загадайте слово (например, «вулкан»). Дайте ребенку три слова-ключа к его разгадке. Ключи шифруются также, как в игре «Отгадай слово», при помощи картинок (Вы шифруете, например,

слова «гора», «огонь», «лава»). Получив три слова-ключа, ребенок должен постараться отгадать задуманное вами слово, используя ассоциативное мышление.

Мы предлагаем Вам несколько наборов ключей к словам, которые вы можете загадать: соска, погремушка, ползунки (мальш); снег, холод, шуба (зима); кисть, краски, картина (художник); рыжая, лес, хитрость (лиса); великан, Индия, хобот (слон); крылья, гнездо, клюв (птица); капель, ручей, солнце (весна); ученик, звонок, урок (школа); имя, игрок, ты (имя вашего ребенка); забор, узор, Трезор (рифма); закат, сумерки, ужин (вечер); тридцать три, буквы (алфавит).

Игра «Кто быстрее?»

В этом варианте игры предполагается наличие соперников. Зашифруйте любое слово, игроки-соперники должны попытаться его отгадать. Тому, кто сделает это быстрее остальных, начислите 1 балл. Победителя определите по сумме баллов за 5 или 10 раундов.

Игра «Кто больше?»

Выложите перед игроками-соперниками набор карточек с рисунками-подсказками. За отведенное на задание время игроки должны составить из расшифрованных при помощи картинок букв как можно больше слов. За каждое составленное слово начислите игроку столько баллов, сколько букв в придуманном им слове. Победу присудите игроку, которому удастся при составлении слов заработать баллов больше, чем соперникам.

Тренинг «Внимание и логика»

Для тренировки внимания используйте игровое поле. Задания могут быть следующего типа:

- сосчитать всех животных;
- сосчитать все растения и т.д.

Затем усложните задание: предложите ребенку сосчитать предметы, объединенные каким-то определенным признаком, например:

- все съедобные предметы;
- все несъедобные предметы;
- разные предметы одного цвета, например, синие;
- предметы, в чьих названиях есть определенная буква и т.д.

Не забудьте, что Вы должны знать правильные ответы заранее!

Игра «Тайнопись»

Более взрослые детям можно предложить разработать свой шифр, нарисовав собственные картинки к буквам. Этот шифр отлично подойдет для тайной переписки со своим другом.

Игра «Какая буква лишняя?»

подходит для занятий взрослого с детьми, которые достаточно уверенно читают. Составляя слово из карточек с картинками, намеренно допустите ошибку - добавьте одну лишнюю карточку. Ребенок должен расшифровать слово и определить, какая буква в слове лишняя.

Игра «Волшебные превращения»

Составьте какое-либо слово из карточек с картинками. Начните с простых, трёхбуквенных слов. Задача ребенка: превратить слово в какое-то другое, изменив одну картинку (например, слово «дом» легко превращается в слово «сом», «рот» легко становится «котом» или «рвом», «тень» можно изменить в «пень» и т.д.).

Игра «Поменяй местами»

Составьте слово из картинок, намеренно поменяв какие-либо две буквы местами. Ребенок должен превратить каждую картинку в букву и отгадать, что привело к ошибке, т.е. какие буквы поменялись местами.

Игра «Добавь букву»

Выберите и зашифруйте слово. Например, «рот». Предложите ребенку его расшифровать, а затем прибавить к нему одну букву, чтобы получилось новое слово. Если к слову «рот» прибавить букву «к», получится «крот».

Комплектность:

- 1) игровое поле - 1 шт.;
- 2) карточки (144 шт.) - 6 листов;
- 3) упаковка - 1 шт.;
- 4) правила игры - 1 шт.