

# ЗВЕРОБУКВЫ

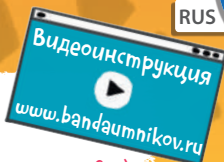
## ПРАВИЛА ИГРЫ



2-5 игроков

4+, 8+ лет  
(в зависимости от варианта правил)

10-20 минут



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.



## «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.



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 3x3 или прямоугольником 3x6 (в зависимости от отобранного для игры комплекта).

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

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.

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

## Варианты усложнения правил

- 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.

## 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 видны.

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

