

В обучающий комплекс входит:

1. Четыре комплекта карточек с буквами, включающих в себя все буквы алфавита, но в разных количествах (в зависимости от частоты употребления):

А, О – по 3 шт.;

Б, В, Е, И, К, Л, М, Н, П, Р, С, Т, У, Я – по 2 шт.;

Г, Д, Ё, Ж, З, Й, Ф, Х, Ц, Ч, Ш, Щ, Ъ, Ы, Ь, Э, Ю – по 1 шт.;

Общее количество (все четыре комплекта) – 204 шт.

На каждой карточке есть отметка с цифрой (в верхнем правом углу – цифры 1, 2, 3 или 4), обозначающая номер комплекта, к которому она относится.

22 карточки в первом комплекте отмечены специальными зелёными и оранжевыми кружочками в нижнем правом углу – они понадобятся в игре «Найди букву».

Зелёная отметка: **А, О, Е, И, Б, В, К, Л, Н, Т, Р, С** – 12 шт.

Оранжевая отметка: **У, Ю, Я, Г, Д, З, М, П, Й, Ь** – 10 шт.

Гласные буквы изображены красным цветом, согласные буквы, которые могут быть и мягкими, и твёрдыми, изображены синим, всегда твёрдые согласные и «Ъ» окрашены тёмно-синим, а всегда мягкие и «Ь» – зелёным цветом.

2. Набор карт с изображением животных подразделяется на два комплекта (по уровню сложности).

Зелёный комплект: Кот, Лев, Аист, Лиса, Слон, Волк, Енот, Крот, Сова, Белка – 10 шт.

Оранжевый комплект: Барсук, Свинья, Тюлень, Буйвол, Голубь, Газель, Медуза, Дятел, Верблюд, Павлин, Дикобраз, Улитка, Ястреб, Леопард – 14 шт.

3. Поле для игры в «Балду» двустороннее: на одной стороне поле 5х5 клеток, на другой – 6х6.

Благодаря специальному покрытию, все надписи на нём легко стираются влажной салфеткой, поэтому его можно использовать сколько угодно раз.

4. Карточки с алфавитом – 4 шт.



Игры, входящие в комплекс (подробнее на следующих страницах):

1. Найди пару 4+

2. Найди букву 4+

3. Составь слово 4+

4. Поле Чудес 6+

5. Абракадабра 6+

6. Домино 6+

7. Пекарня 6+

8. Шифровка 6+

9. Балда 6+

10. Эрудит 8+

1. Игра «Найди пару»

4+ Количество игроков: 2 - 4

Игра для тех, кто только знакомится с буквами. Во время игры дети запоминают, как выглядят буквы и какой у них «голосок», учатся различать гласный и согласные буквы, мягкие и твёрдые звуки.

Подготовка к игре

Перед игрой нужно отобрать 8 разных пар карточек (по две одинаковых) с буквами, которые предстоит освоить игрокам (начинать лучше с гласных, затем вводить самые популярные согласные и т.д.). Количество таких пар можно менять по мере необходимости и степени освоения букв алфавита игроками.

Выбранные карты перемешиваются и выкладываются квадратом или прямоугольником на столе рубашкой вверх (в данном случае квадратом 4x4 карточки).

Процесс игры

Игрок, которому выпало право ходить первым, открывает (переворачивает) любые две карточки квадрата – если буквы на них оказались одинаковыми, то он забирает их себе в качестве «добычи». После этого он имеет право открыть ещё две карточки.

Если буквы на карточках оказались разными, то они переворачиваются обратно, и ход переходит к следующему игроку.

Кто победитель?

Игра заканчивается, когда карточек на поле (квадрате) не останется. Победителем становится тот, кто наберёт большее количество карточек.



2. Игра «Найди букву»

4+ Количество игроков: 2 - 4

Игра учит распознавать звуки в составе слова и находить им буквенное обозначение, формирует понимание того, как строится слово и как читаются буквы в слове. Первые шаги в чтении.

Подготовка к игре

Для этой игры нужно отобрать карточки с буквами, помеченными зелёными кружочками в правом нижнем углу (12 шт.) и карты с животными, у которых также зелёная метка (10 шт.).

Карточки с буквами нужно разложить на столе (рубашкой вверх) и перемешать. Рядом кладётся (также рубашкой вверх) колода карт с животными, и игра начинается.

Процесс игры

Из колоды вынимается одна карта и кладётся рядом с игровым полем лицом вверх. Название изображённого на карте животного является заданием для игры.

Игрок, которому выпало право ходить первым, выбирает одну из карточек с буквами на поле и переворачивает её. Он называет букву на карточке, и, если такой буквы в слове-задании нет, карточка переворачивается обратно, а ход переходит к следующему игроку. Если же такая буква в слове-задании есть, то эта карточка кладётся в центре рядом с колодой так, чтобы в последующем составить всё слово. Игрок, открывший правильную букву получает одно очко, которое записывает в блокнот либо запоминает, а также получает право сделать ещё один ход (так игрок может продолжать открывать буквы до тех пор, пока не сделает ошибку).

Игроки по очереди делают свои попытки отыскать нужные буквы, и, когда удаётся выложить всё слово, раунд заканчивается.

Кто победитель?

Победителем раунда становится тот, кто набрал больше всего очков, и в качестве награды он забирает карту-задание себе. Если получилась «ничья» (т.е. несколько игроков набрали одинаковое количество очков), то победа в раунде не присуждается никому, а набранные очки учитываются (прибавляются к набранным) в следующем раунде.

Продолжение далее

Игра продолжается до тех пор, пока не израсходуются все карты-задания или определённая их часть (например, 5 – всё зависит от желания и готовности самих игроков).

Победителем всей игры становится игрок, набравший большее количество очков или карт-заданий.

Оранжевое продолжение

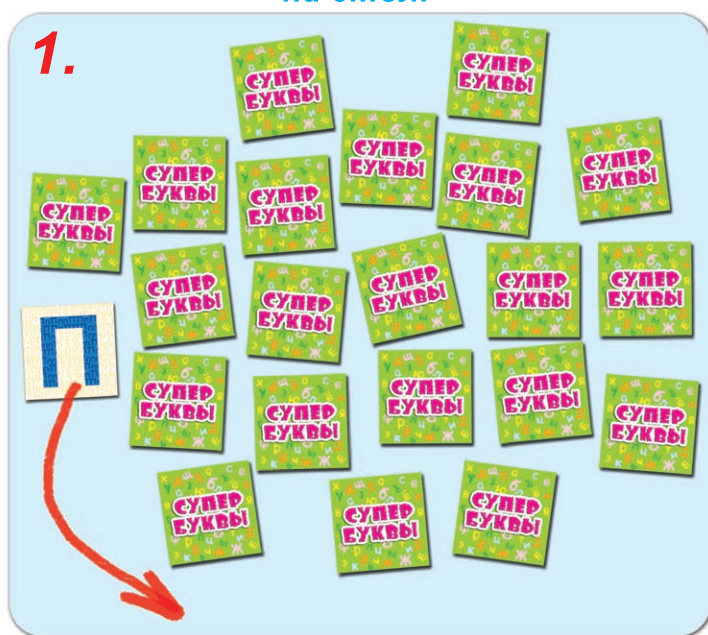
На следующем этапе к игре подключаются «оранжевые метки» – добавляются карточки с буквами, помеченные оранжевым кружком, и остальные карты-задания с изображением животных. Можно сначала использовать только «оранжевые» карты-задания, а затем смешать их с «зелёными» и уже пользоваться всей колодой.

Правила игры остаются прежними, но игра становится сложнее и интереснее.

Например, выпала карта «ПАВЛИН»



В начале раунда карточки с буквами перемешиваются и выкладываются на стол.



Игрок открыл букву «П» – она есть в слове «ПАВЛИН», поэтому карточка кладётся рядом с полем.

В конце раунда должна получиться такая картина:



Ура! Слово-задание выложено! Победитель раунда определяется после подсчёта очков.

3. Игра «Составь слово»

4+ Количество игроков: 2 - 4

Игра формирует понимание, как строится слово и как читаются буквы в слове. Чтение сочетаний букв и слогов.

Подготовка к игре

Для этой игры каждому игроку потребуется отдельный комплект карточек с буквами (51 шт. – они помечены цифрами 1, 2, 3 и 4), а также в игре участвуют все карты с изображением животных (24 шт.).

Комплект карточек с буквами каждый игрок выкладывает перед собой стопкой рубашкой вверх. В центр стола кладётся (также рубашкой вверх) колода карт с животными, и игра начинается.

Процесс игры

Из колоды вынимается одна карта и кладётся рядом с игровым полем лицом вверх. Название изображённого на карте животного является заданием для игры. В слове-задании считается количество букв и объявляется всем игрокам.

Продолжение далее

Игроки снимают со своих стопок столько верхних карточек, сколько было объявлено, и выкладывают их перед собой лицом вверх. Если у кого-либо из игроков из выпавших карточек получилось сложить слово-задание, то он тут же заявляет об этом, ему присуждается победа в раунде, и он в качестве награды забирает карту с заданием себе.

Если сложить слово никому из игроков сразу не удалось, то они (все одновременно) делают обмен какой-либо одной своей «ненужной» открытой карточки на верхнюю карточку стопки («ненужная» карточка отправляется в низ стопки, под неё).

Если после этого кто-либо из игроков сможет составить слово-задание, то он побеждает в раунде и забирает карту-задание себе. Если же по-прежнему никто не может составить необходимое слово, то обмен карточек производится ещё раз – и так до тех пор, пока кто-либо из игроков не составит слово-задание.

Если получилась «ничья» (т.е. несколько игроков смогли составить это слово одновременно), то победитель определяется следующим образом: каждый игрок, участвующий в споре должен снять сверху своей колоды одну карту и положить её лицом вверх. Побеждает тот, у кого буква на карточке окажется «старше», т.е. ближе к концу алфавита (например, буква **Д** старше буквы **Б**, а буква **Т** старше буквы **К** и т.п.). Если игроки ещё не знают алфавит, то они могут воспользоваться картой с алфавитом.

Далее карточки с буквами каждый игрок тщательно перемешивает и формирует стопку, выкладывается новая карта-задание, определяется, какое количество карточек снимать игрокам, и начинается новый раунд.

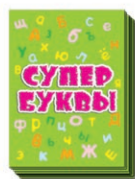
Кто победитель?

Игра продолжается до тех пор, пока не израсходуются все карты-задания или определённая их часть (например, 5 – всё зависит от желания и готовности самих игроков).

Победителем всей игры становится игрок, набравший большее количество карт-заданий.

Пример:

Никто из игроков не может выложить нужное слово сразу, поэтому они меняют по одной своей карте на новые из колоды:

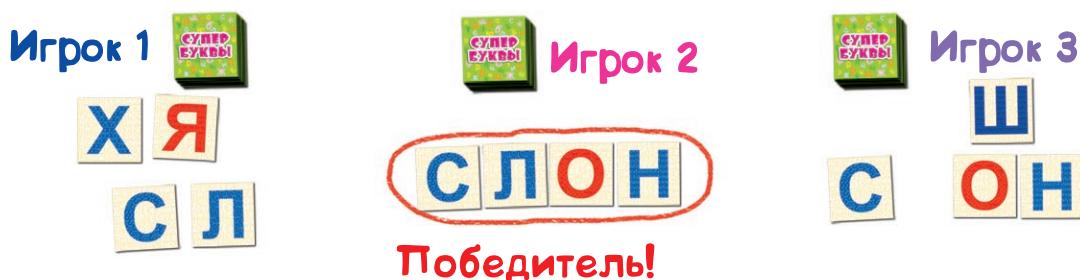


Например, попала карта «СЛОН». Это слово состоит из 4-х букв, значит, игроки снимают по 4 карточки.

Игрок 2 составил слово «СЛОН» первым – он становится победителем раунда!



Через несколько ходов может получиться так:



4. Игра «Поле Чудес»

4+ Количество игроков: 2 - 5

Игра формирует понимание звукового и буквенного строения слов, развивает логическое мышление, а также память и внимание.

Подготовка к игре

В игре обязательно должен быть ведущий. Либо на эту роль назначается на время всей игры один из участников (но тогда он выходит из категории игроков), либо роль ведущего переходит от одного игрока к другому по очереди – в этом случае игроки должны хорошо знать правила игры и уметь управлять её ходом.

Продолжение далее



Ведущий загадывает какое-либо слово размером от 6 до 12 букв, но с таким условием, чтобы это слово было знакомо всем игрокам и они смогли его отгадать в ходе игры. Затем он берёт один комплект карточек, отбирает нужные буквы, из которых составляет загаданное слово, и выкладывает его на столе рубашкой вверх (все действия нужно производить так, чтобы никто из игроков не увидел ни одной буквы).

Процесс игры

Задача игроков – разгадать это слово. Для этого они по очереди называют какую-либо букву (как в телепередаче «Поле Чудес»). Если названная буква в этом слове есть, то ведущий открывает в загаданном слове эту букву (если в слове таких букв две и более, то открываются все). Далее игрок, угадавший букву, имеет право назвать всё слово. Если он угадывает, то побеждает в этом раунде, если нет, то получает штраф – пропускает следующий ход. Но игрок может не называть слово – в этом случае он говорит «пас», и ход переходит к следующему игроку.

Раунд длится до тех пор, пока кто-нибудь не угадает выложенное ведущим слово. Игрок, угадавший слово, побеждает в раунде и получает одно очко (очки подсчитываются устно или записываются в блокнот).

Далее ведущий загадывает следующее слово, и начинается новый раунд. После 5 (по желанию игроков возможно любое другое количество) раундов игра заканчивается.

Кто победитель?

Победителем признаётся тот, кто наберёт больше всего очков по итогам всей игры. Ему присваивается почётное звание «Якубович».

Например, ведущий загадал слово «ПАРОХОД»

Первый игрок
назвал букву «А».



Она есть в этом слове и ведущий её открывает:

Второй игрок
назвал букву «О».



Таких букв в этом слове две:

Третий и четвёртый – ошиблись.



Первый игрок назвал букву «Х».

Второй игрок
назвал букву «П».



Есть такая буква!
После недолгих
раздумий он решил
назвать всё слово:
«ПАРОХОД»



Верно! – говорит ведущий и открывает все буквы этого слова. Игрок, назвавший слово, побеждает в этом раунде.

5. Игра «Абракадабра»

6+ Количество игроков: 2 - 5

Игра развивает сообразительность, логическое мышление, а также память, внимание и словарный запас.

Выбор ведущего

В этой игре также должен быть ведущий, роль которого либо выполняется кем-то одним, либо переходит в процессе игры от одного игрока к другому по очереди.

Процесс игры

Ведущий загадывает какое-либо слово (оптимальный размер слова – от 7 до 12 букв). Слово нужно подбирать в соответствии с уровнем игроков, чтобы они смогли его отгадать в ходе игры. Затем он берёт один комплект карточек и отбирает нужные буквы, из которых составляет загаданное слово.

Например, ведущий загадал слово «ВЕЛОСИТЕД»



Продолжение далее





Эти карточки ведущий выкладывает на столе рубашкой вверх и тщательно перемешивает. После этого карточки переворачиваются лицом вверх. В результате должно получиться слово – абракадабра, чтобы игроки не смогли сразу прочесть загаданное слово.

После перемешивания карточки переворачиваем:

ЛЕДИПЕСОВ

Что нужно делать?

Задача игроков – как можно быстрее вычислить загаданное ведущим слово. Для этого нужно «в уме» переставлять буквы с места на место в поисках подходящего варианта. Игрокам при этом разрешается пользоваться карандашом и блокнотом, а также использовать свободные карточки с буквами.

Как только кто-либо из игроков находит подходящий вариант – он высказывает его. Если ответ верный, то этот игрок побеждает в раунде и получает одно очко, если нет, то игроки продолжают решать задачу, а тот, кто ошибся, пропускает ход (лишается права высказывать другой вариант до тех пор, пока свою версию не выскажет кто-либо другой).

Если высказано уже более пяти предположений, а слово до сих пор не разгадано, то игроки имеют право потребовать у ведущего «подсказку» (например, назвать первую или последнюю букву слова), после чего попытки угадать продолжают.

После того, как слово будет разгадано, объявляется победитель раунда, а ведущий загадывает следующее слово.

ВЕЛОСИПЕД

Кто победитель?

Игра продолжается до пяти набранных очков одним из участников (количество очков, необходимых для победы может изменяться по желанию игроков и по воле ведущего). Этот игрок становится победителем всей игры.

6. Игра «Домино»

6+ Количество игроков: 2 - 4

Игра раскрывает механизмы словообразования, развивает память, внимание и сообразительность.

Подготовка к игре

Все колоды карточек с буквами перемешиваются, образуя одну большую «гору». Игрокам раздаётся по 12 карточек (рубашкой вверх), остальные карточки остаются в «горе». Каждому игроку также понадобится лист бумаги и карандаш для ведения записей.

Процесс игры

Игра начинается с того, что из «горы» достаётся одна карточка и выкладывается в центр стола лицом вверх (любая буква, кроме знаков - Ъ - и - Ы -).

Игрок, которому выпало ходить первым, должен положить одну свою карточку с буквой рядом с уже лежащей на столе – с любой из четырёх сторон (а далее – там, где это возможно) с целью образовать слово.

Если слово получилось, то его «автор» называет это слово вслух, показывает остальным игрокам и записывает его себе в блокнот (или число очков, равное количеству букв в этом слове). Затем он возмещает потраченную карточку из «горы», и ход переходит к другому игроку.

Если же слова никак и ни в каком направлении не получается или не придумывается из имеющихся в наличии букв, то выкладывается любая карточка из своих в любом месте – по желанию игрока. В этом случае игрок не зарабатывает никаких очков и в блокнот ничего не записывается. Потраченная карточка компенсируется из колоды, а ход переходит к следующему игроку.

Продолжение далее



Слова могут расти в любом направлении – влево, вправо, вверх, вниз (но не по диагонали!), могут заворачиваться под прямым углом сколько угодно раз, могут пересекать себя же; начинаться придуманное слово также может из любой точки – лишь бы слово было составлено правильно (без ошибок и по правилам).

Какие должны быть слова?

Традиционно в этой игре допускается использовать только несобственные имена существительные (имена людей, клички животных, названия городов, сёл, рек и т.п. – нельзя!). Слово должно быть в единственном числе (некоторые слова не имеют единственного числа – например, *сани*, *ножницы*) и именительном падеже: *дом*, *сом*, *лопата* и т.п. Прилагательные, причастия, наречия, глаголы и т.п. не допускаются. Но, при желании игроков, некоторые ограничения можно отменить.

Кто победитель?

Игра прекращается по окончании всех карточек в «горе», либо в любой момент по желанию игроков. Победителем признаётся тот игрок, который наберёт большее количество очков за всю игру.

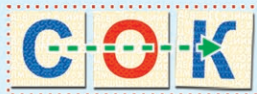
Пример игры:

1-й игрок добавил букву О.



Слова нет.
0 очков

2-й игрок добавил букву К.



Слово СОК.
3 очка

3-й игрок добавил букву Т.



Слово КОТ.
3 очка

4-й игрок добавил букву А.



Слово КОСА.
4 очка

1-й игрок добавил букву К.



Слово КАТОК.
5 очков

2-й игрок добавил букву Д.



Слово САД.
3 очка

3-й игрок ... и т.д.



7. Игра «Пекарня»

6+ Количество игроков: 2 - 4

Игра развивает зрительную память, внимание, увеличивает словарный запас.

Подготовка к игре

Перед началом игры нужно отобрать два комплекта карточек с буквами, соединить их вместе и тщательно перемешать. После этого нужно выложить на столе «тесто»: либо все карточки лицом вверх (102 шт., если 4 игрока), либо часть – любое количество от 50 шт. в зависимости от количества игроков.

Процесс игры

Задача игроков – составить как можно больше слов («испечь пирожков») из этого «теста». Очередности ходов нет – все игроки отыскивают слова («пекут пирожки») одновременно. Если какой-либо игрок увидел слово, то он берёт карточки из «теста» и выкладывает это слово возле себя (испекает «пирожок»). После этого ищет следующее и т.д.

Если игрокам понадобилась одна и та же буква, то её берёт тот, кто первым до неё дотронулся. Игра заканчивается, когда на поле заканчиваются буквы или их недостаточно для составления слова.

Проверка слов и «подгоревшие пирожки»

После игры производится проверка составленных слов. Неправильные (с какими-либо ошибками) слова-«пирожки» считаются «подгоревшими» и в зачёт не идут.

Продолжение далее

Кто победитель?

Каждый игрок подсчитывает общее количество букв (очков) в своих «пирожках». Победителем становится тот, у кого очков окажется больше всех – ему присваивается почётное звание «Пекарь».

Вот такие «пирожки» испекли из этого «теста»:

Пример «теста» из 50 карточек:

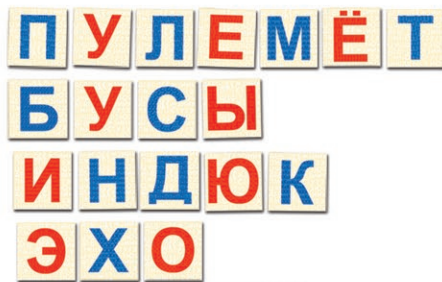


1 игрок



15 букв = 15 очков

2 игрок



19 букв = 19 очков

Победитель!

3 игрок



13 букв = 13 очков

Неиспользованные буквы



Игра «Пекарня-2» (2 вариант)

6+ Количество игроков: 2 - 4

Выбор ведущего

В этой игре должен быть ведущий, роль которого выполняется либо кем-то одним, либо переходит в процессе игры от одного игрока к другому по очереди.

«Тесто»

Ведущий выкладывает на столе из карточек какое-либо длинное слово (не менее 10 букв) на всеобщее обозрение и объявляет начало игры: «Тесто готово!»

«Пирожки»

Игроки должны из букв выложенного слова составить как можно больше других слов поменьше (испечь «пирожки») или равных заданному («пирог»), но с условием, что нельзя использовать букв больше, чем их есть в слове.

Игрокам понадобится бумага (блокнот) и карандаш, чтобы записывать слова («печь пирожки»).

Победителем раунда считается тот, кто больше всех испёк пирожков, причём, количество и «правильность» пирожков проверяется ведущим, а неправильные пирожки считаются «подгоревшими» и в зачёт не идут. Победителю раунда присваивается одно очко, после чего ведущий выкладывает новое «тесто» и игра продолжается.

Кто победитель?

Победителем всей игры становится тот, кто после определённого перед игрой количества раундов (например, 10) наберёт больше всего очков – ему присваивается почётное звание «Пекарь».

Например, «тестом» стало слово:



Продолжение далее

Вот такие «пирожки» испекли из него игроки:

1 игрок

1. Весть
2. Лесть
3. Совесть
4. Сила
5. Рост
6. Сало
7. Село
8. Ведро
9. Товар
10. Лес
11. Вес
12. Семь
13. Сад

2 игрок

1. Рост
2. Сад
3. Ведро
4. Весть
5. Дело
6. Пост
7. Ель
8. Еда
9. Сова
10. Лиса

3 игрок

1. Пар
2. Лес
3. Семь
4. Рост
5. Вера
6. Лист
7. Нога
8. Вор
9. Рот
10. Пот
11. Рис

1 игрок - победитель!

**Первый игрок
составил
больше всего
слов – 13!
Он становится
победителем
раунда и
зарабатывает
одно очко!**

Варианты слов для "теста":

- | | | | |
|--------------------|--------------------|----------------------|----------------------|
| 1. Автоматический | 11. Вегетарианец | 21. Животноводство | 31. Освободитель |
| 2. Автомобилист | 12. Великолепный | 22. Землевладелец | 32. Осторожность |
| 3. Агрессивность | 13. Велосипедисты | 23. Золотоискатель | 33. Очаровательный |
| 4. Альтернатива | 14. Вертолётносец | 24. Идеализировать | 34. Парикмахерская |
| 5. Апельсиновый | 15. Вулканизация | 25. Индивидуальность | 35. Первоначальный |
| 6. Аплодисменты | 16. Высокомерие | 26. Инфраструктура | 36. Справедливость |
| 7. Аргументация | 17. Единогласный | 27. Круглосуточный | 37. Телевидение |
| 8. Аристократия | 18. Ежедневник | 28. Легкомысленность | 38. Трудоспособность |
| 9. Беспокойство | 19. Естествознание | 29. Машиностроение | 39. Турбогенератор |
| 10. Вагоностроение | 20. Железобетонный | 30. Одноклассник | 40. Электростанция |

Слова для «теста» можно придумать самим!

8. Игра «Шифровка»

6+ Количество игроков: 2 - 4

Игра развивает память, внимание, логическое мышление и сообразительность, способствует запоминанию алфавита.

Шифровальщик и расшифровщики

В игре должен быть ведущий (шифровальщик) и, как минимум, двое игроков (расшифровщики). Роль ведущего выполняется либо кем-то одним, либо переходит от одного игрока к другому по очереди.

Игрокам раздаются карты с алфавитом, а также карточки с буквами (каждому игроку – один комплект).

Шифровка

Ведущий придумывает какое-либо слово (в зависимости от уровня игроков – короткое или длинное) и переводит его в шифр. Шифровка производится следующим образом: каждой букве слова соответствует порядковый номер этой буквы в алфавите (А – 1, Б – 2, В – 3 и т.д.). Например, слово «ВАЗА» можно записать как 3 1 9 1, а слово «РУЧКА» – 18 21 25 12 1.

После этого ведущий пишет получившийся шифр в блокноте, произносит его и показывает игрокам.

Расшифровка

Задача игроков – как можно быстрее это слово расшифровать и выложить из своих карточек. Для этого они смотрят на карточку с алфавитом и выясняют, какая буква соответствует каждой цифре.

Продолжение далее



Тот, кто успешно справился с заданием и расшифровал это слово, молча (очень важно не называть это слово вслух) ищет карточки с нужными буквами и выкладывает слово на столе. Кто первым это сделает – тот побеждает в этом раунде и получает одно очко. Ведущий выдаёт новую шифровку, и игра продолжается.

Кто победитель?

Победителем считается игрок, набравший большее количество очков по итогам нескольких, например, 10 раундов. Ему присваивается почётный титул «Расшифровщик».

Усложнение игры

Если игроки уже знают алфавит наизусть или стараются его выучить, то можно ввести значительное усложнение – игра без карточек с алфавитом, то есть – по памяти (или с ограниченным использованием ими: например, внимательное изучение перед игрой).

Но вариантов усложнить игру существует огромное количество – всё зависит от сложности кода шифра. Если, например, использовать обратную нумерацию букв алфавита или использовать не цифровой код, а буквенный, где каждая буква – это результат смещения реальной буквы в алфавите на определенный шаг, то задачи у игроков значительно усложняются.



9. Игра «Балда»

6+ Количество игроков: 2 - 4

Игра развивает навыки словообразования, увеличивает словарный запас. Будет интересна всем взрослым, а также детям, умеющим читать.

Подготовка к игре

Для этой игры понадобится специальное игровое поле, а также фломастеры и влажная салфетка. Перед игрой нужно выбрать сторону игрового поля – зелёную (5x5 клеток) или жёлтую (6x6 клеток). При большом количестве игроков лучше использовать поле 6x6 клеток.

На игровом поле для каждого игрока предусмотрены ячейки, куда ему нужно вписать своё имя, а также вносить количества набранных в процессе игры очков.

При желании игроков, буквы на игровом поле можно выкладывать карточками с буквами, а не вписывать их в клеточки фломастером. Для этого можно воспользоваться всеми свободными карточками с буквами.

Процесс игры

Сначала нужно придумать какое-либо слово из пяти букв (для игры на зелёном поле) или из 6 букв (для игры на жёлтом поле). Слово вписывается фломастером или выкладывается карточками в центральную строку поля (для игры на жёлтом поле – в третью или четвертую строку сверху).

Игроки ходят по очереди. Задача игроков – добавить (вписать или вставить в свободную клеточку) любую букву алфавита рядом с имеющимися на поле буквами так, чтобы получилось новое слово. Слово может читаться только по горизонтали и по вертикали: «уголком», «змейкой», пересекать себя как угодно, но чтение по диагонали не допускается.

Слово также может быть какой угодно длины, как угодно поворачиваться, но выходить за пределы игрового поля не может.

За каждую букву получившегося слова игроки получают по одному очку. Если игрок не может придумать никакого слова, то он говорит «пас» и ход переходит к следующему игроку.

Игра заканчивается, если заполнены все клетки поля либо новое слово составить невозможно.

Продолжение далее



Какие должны быть слова?

В этой игре также допускается использовать только несобственные имена существительные (имена людей, клички животных, названия городов, сёл, рек и т.п. – нельзя!). Слово должно быть в единственном числе (некоторые слова не имеют единственного числа – например, *сани, ножницы*) и именительном падеже: *дом, сом, лопата и т.п.* Прилагательные, причастия, наречия, глаголы и т.п. не допускаются. Но некоторые ограничения, с согласия игроков, можно отменить.

Например:



Выбрано зелёное поле 5 x 5 клеток. Вписано слово из 5 букв: «СПОРТ».

Игроков двое: Вася и Петя – их имена записаны в специальную графу.



Первый игрок добавил букву «Н», чтобы получилось слово «ТРОН». В этом случае он зарабатывает четыре очка (т.к. в этом слове четыре буквы).



Второй игрок добавил букву «А», чтобы получилось слово «НОРА». Он также зарабатывает четыре очка.

За один ход игрок может добавить только одну букву!

Кто победитель?

По окончании игры каждый игрок складывает цифры в своих клеточках и называет сумму. Победителем становится тот, у кого количество очков будет большим.

А если хочется сыграть ещё раз?

Для этого нужно взять влажную салфетку и стереть все надписи с игрового поля. После этого можно начинать новую игру.

10. Игра «Эрудит»

8+ Количество игроков: 2 - 4

Игра развивает навыки словообразования, внимание, увеличивает словарный запас. Будет интересна всем взрослым, а также детям, умеющим читать.

Подготовка к игре

Для этой игры понадобятся все четыре комплекта карточек с буквами – их нужно собрать вместе и тщательно перемешать. После этого каждому игроку раздаётся по 8 карточек (количество раздаваемых карточек может быть изменено по желанию игроков).

Процесс игры

Первым ходит игрок, раздававший карты. Его задача – выложить в центре стола одно или несколько слов из своих карт горизонтально или вертикально (каждое слово не может быть продолжением другого, оно может только пересекать его).

После этого он записывает свои слова в блокнот и подсчитывает заработанные очки. Для того, чтобы посчитать очки, нужно сложить «стоимость» всех выложенных букв (из-за разной частоты употребления у всех букв она разная). «Стоимость» каждой буквы указана в специальной таблице (см. ниже). Далее он восполняет недостаток карточек из колоды, и ход переходит к другому игроку.

Продолжение далее

Следующий игрок, в свою очередь, также должен составить одно или несколько слов, используя свои карточки и выложенные на столе слова. Новые слова можно строить в любом месте на основе выложенных букв по принципу построения кроссворда – слова могут выкладываться по горизонтали или по вертикали.

За один ход игрок может составить любое количество слов, на сколько хватит карточек.

Если игрок не может выложить ни одного слова, он имеет право поменять любое количество своих карточек (от 1 до 8) на новые из колоды (свои карточки кладутся вниз, а новые берутся сверху колоды). После замены ход сразу же переходит следующему игроку.

Кто победитель?

Игра продолжается до исчерпания всех карт в колоде, либо до определённого количества набранных очков. Если кто-либо из игроков первым наберёт 200 (либо любое другое количество по желанию игроков) очков – он побеждает в игре и ему присваивается почётное звание «Эрудит».

Какие должны быть слова?

В этой игре также допускается использовать только несобственные имена существительные (имена людей, клички животных, названия городов, сёл, рек и т.п. – нельзя!). Слово должно быть в единственном числе (за исключением слов, которые не имеют единственного числа – например, *сани, ножницы*) и именительном падеже: *дом, сом, лопата и т.п.* Прилагательные, наречия, глаголы и т.п. не допускаются.

Таблица «стоимости» букв

А	1	Р	2	М	2	Г	3	Ь	5	Ф	7
О	1	С	2	У	2	Й	4	Х	5	Э	7
Е	1	Л	2	Д	2	Ё	4	Ж	6	Ъ	8
И	1	В	2	Я	3	Ы	4	Ш	6		
Н	1	К	2	З	3	Ч	4	Ц	6		
Т	2	П	2	Б	3	Ю	5	Щ	7		

Например, игрок выложил слово «СЛОВО»

С Л О В О

Он заработал 8 очков
(по таблице: 2+2+1+2+1).

П
С Л О В О
Р
Т

Второй игрок добавил три буквы, чтобы получилось слово «ПОРТ».
Он заработал 7 очков.

П
С Л О В О
Р В
У Т Р О
Д

Третий игрок составил два слова: «УТРО» и «ОВОД».
Он заработал 13 очков.

П
С Л О В О
Р О В
У Т Р О
Д

Следующий игрок добавил одну букву, но у него получилось сразу два слова – «ВОР» и «РОВ». Он заработал 10 очков.