

Количество играющих: от 2 до 8 игроков.
Рекомендованный возраст: от 6 лет и старше.
Комплект: 60 круглых двусторонних игральных карт

Автор: **Мазина Вероника Дмитриевна.**
2016 год

Первая сторона - слоги: на каждой карте 6 слогов.
Карты разделены на 4 группы (легко различить по цвету рамки карты).
Любые две карты из одной группы имеют один общий слог.



Вторая сторона -
картинки, составленные из слов.

Цель: Совершенствование навыка чтения слияний, слогов, слов.

Задачи, реализуемые игрой:

- автоматизировать навык чтения слияний и слогов;
- развивать связную речь и мышление;
- формировать произвольную регуляцию поведения;
- развивать концентрацию зрительного восприятия;
- тренировать произвольную регуляцию зрения;
- закрепить зрительные образы букв;
- развивать зрительно-пространственную ориентировку;
- активизировать протекание нейродинамических процессов;
- стимулировать речевую активность;
- развивать концентрацию, переключение, распределение и избирательность внимания;
- развивать зрительную память;

Игры со слогами:

Перед первой игрой следует рассмотреть карты каждого типа – какие слоги на них написаны, каких цветов. Выложите несколько карт (3-5) и поищите совпадающие слоги. Полезно будет подобрать слова с такими слогами и сочетаниями букв. После можно переходить непосредственно к играм.

Игра производится с одним, заранее выбранным набором карт – жёлтым, голубым, сиреневым или зелёным.

Наборы слогов, представленные в пособии, разработаны на основе методики Корнева А.Н. Имеется 3 типа карт со слогами – жёлтые (СГ и ГС), голубые (СГ и ГС), сиреневые (СГС) и зелёные (ГСС и ССГ). Карточки со слогами усложняются в соответствии с принципом наращивания слогов и представляют определённую систему для автоматизации и расширения оперативной единицы чтения (ОПЕЧ), то есть слога.

Вариант №1 «Твист» (Для двух игроков. Цель: набрать как можно больше карт.)

1. Карты выбранного типа раздаются поровну игрокам.
2. По условному сигналу игроки одновременно выкладывают по 1 своей карте в центр стола так, чтоб было видно обе карты всем участникам игры.
3. Игроки стараются как можно быстрее найти и назвать общий слог на картах. Первый, кто найдёт и назовёт его, забирает обе карты себе для дальнейшего подсчёта. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карты у игроков.
4. Подсчитывается количество карт у игроков. Выигрывает тот, у кого больше карт. Можно продолжить игру со следующим набором карт, объявив следующий раунд. Выигрывает тот, кто одержал больше побед.

Игра №2 «Строим башню» (Цель - избавиться от своих карт раньше остальных.)

1. Одну карту кладём в центр рубашкой вверх, а остальные делим между игроками поровну. Игроки кладут стопку своих карточек перед собой лицевой стороной вверх.
2. По условному сигналу карта в центре переворачивается картинкой вверх, и игроки начинают искать совпадение своей карты с центральной. Как только совпадение названо, игрок кладёт свою карту поверх центральной. Центральная карта поменялась, игра продолжается.
3. Проигрывает тот, кто избавится от своих карт последним. Можно продолжить игру со следующим набором карт, объявив следующий раунд. Тот, кто проигрывал чаще остальных, принимает решение, взять реванш или нет.

Игра №3 «Разберём башню» (Цель - набрать как можно больше карт.)

1. Каждому игроку раздаётся по 1 карте рубашкой вверх. Остальные кладутся в центр стола лицевой стороной.
2. По условному сигналу игроки переворачивают свои карты лицевой стороной и стараются как можно быстрее найти и назвать слог на центральной карте, совпадающее со слогом на своей карте. Первый, кто найдёт и назовёт его, берёт карту из колоды и кладёт поверх своей. Игра продолжается до тех пор, пока не будут разобраны все карты в центре.
3. Подсчитывается количество карт у игроков. Выигрывает тот, у кого карт оказалось больше.

Игра №4 «Горячая картошка» (Цель - избавиться от своих карт раньше остальных.)

1. Игра проводится в несколько раундов. Каждому игроку раздаётся по 1 карте. Оставшиеся карты откладываются для следующих раундов.
2. По условному сигналу игроки переворачивают свои карты так, чтобы остальные могли хорошо видеть слоги (удобнее держать карточку двумя пальцами или на ладони). Нужно быстрее остальных найти совпадающее слоги со своей карты со слогом на карте другого участника игры. Как только совпадение найдено, называем его и кладём свою карту сверху той, с которой было найдено совпадение. Таким образом, у другого игрока сменилась карта, и он начинает вести поиск совпадений со своей верхней картой. Как только совпадение найдено и названо, все имеющиеся в руке карты кладутся так же сверху в руку другого игрока.
3. Проигрывает раунд тот, кто собрал все карты.
4. Игра заканчивается, когда карты в колоде заканчиваются. Проигрывает тот, у кого оказалось больше карт.

Подробное методическое описание на нашем сайте
www.dvoykam.net/product/igra-chtenium/



www.r-e-b-u-s.ru
shop.dvoykam.net
тел. (499) 502-9728, (906) 086-2217

Игры с карточками со словами.

В игре 60 карт. На каждой карте слова расположены таким образом, что складываются в узнаваемую форму.

Игра №1 «Раз словечко, два словечко, будет...» (Подходит для знакомства с картами.)

Развивает гибкость перехода от аналитической стратегии восприятия к холистической, то есть от восприятия каждого слова к целостному образу и наоборот.

Для очень юных игроков следует выбрать простые карты (жёлтые и голубые).

Играть можно и одному, но при участии нескольких игроков появляется соревновательный момент.

1. Карты перемешиваются и кладутся в центр стола небольшой кучкой словами вниз.
 2. По сигналу все одновременно берут по одной карте и стараются как можно быстрее узнать рисунок или форму, в которой расположены слова. Если рисунок опознан - игрок кладёт карту перед собой. Иначе игрок возвращает карту обратно в кучу. Далее игрок берёт новую карту. Все игроки работают в своём темпе до тех пор, пока кто-то из игроков не соберёт 7 карт.
 3. Когда кто-то из игроков собрал 7 карт, он хлопает 3 раза в ладоши и раунд завершается.
 4. Самый быстрый игрок первый объясняет, что он увидел на картах. Если какую-то картинку он не узнал, то карта возвращается в общую кучу, и засчитывается 1 штрафной балл. За остальные начисляются победные баллы. *Для простоты счёта, игроку оставляется столько карт, сколько у него баллов.*
 5. Когда баллы подсчитаны у каждого игрока, начинается следующий раунд.
- Так продолжается до тех пор, пока не кончатся карты в центре стола.
6. Победителем объявляется тот, у кого больше победных баллов.

- Другой вариант игры - игрок называет не рисунок (форму), а общую тему для слов на карте.

Для определения верного положения карточки с изображением можно ориентироваться на положение центрального слога на оборотной стороне карточки.

Следующие игры направлены на развитие мышления и связной речи. Тренируются интеллектуальные операции обобщения, выделения частного из общего.

Игра №2 «Логические связи»

1. Карты перемешиваются и кладутся в центр стола небольшой кучкой словами вниз.
- Игра проводится в несколько раундов. Цель игроков – в течение 3 минут собрать карты, которые можно чем-то объединить, например: темой (животные, птицы, растения, быт, спорт, человек, еда, искусство...), название изображений имеет общее количество слогов и даже положение ударного слога (якорь – бублик – чашка...), совпадает род (шляпа – свинья – футболка...) и т.д.
2. По условному сигналу все одновременно берут по одной карте из кучи. Если карта считается подходящей, то игрок оставляет её у себя, если нет – возвращает её или другую «лишнюю» в общую кучу словами вниз и берёт следующую. Одновременно перед игроком может находиться не более 5 карточек.
 3. Как только 3 минуты истекают, раунд завершается. Происходит проверка.
 4. Каждый игрок рассказывает, что объединяет его карты. Каждая принятая карта приносит 1 победный балл. Если какая-то карта оказалась неподходящей, то она приносит 1 штрафной балл. Для простоты счёта, игроку оставляется столько карточек, сколько у него баллов. Если игрок успел найти только две карты, имеющих что-то общее, то его ответ тоже принимается и начисляется, соответственно, 2 балла.
 5. Когда баллы подсчитаны у каждого игрока, начинается следующий раунд. Всего 3 раунда. Победителем объявляется тот, у кого больше победных баллов.
- Заранее стоит договориться, по какому принципу собирается тема:
- и по форме, и по теме
 - только по форме
 - только по теме слов

Игра №3 «Логическая цепочка»

1. Игрокам раздаётся по 5 карт. Одна карта кладётся в центр стола, остальные находятся на столе стопочкой словами вниз. Считалкой определяется, кто совершает ход первым.
2. В свой ход игрок выбирает из своих карт ту, которая «подходит» к какой-нибудь крайней карте, лежащей на столе, и кладёт её рядом с ней. Связь может быть прямая, опосредованная, ассоциативная, логическая – любая, важно её убедительно обосновать. Если у остальных игроков нет возражений, то ходивший добывает себе карту до 5 из стопки и ход переходит к следующему. В ходе игры на столе выстраивается цепочка, карты можно класть с обоих концов.
3. Если связь ни с одной из своих карт найти не удаётся, то игрок берёт карту из стопки и может сразу пойти. Если и на этот раз связь не обнаружилась, то ход переходит к следующему игроку.
4. Игра подходит к концу, когда карты в стопке заканчиваются и никто из игроков не может совершить ход. Проигрывает тот, у кого осталось больше карт на руках. Выигрывает, кто смог избавиться от всех своих карт.

Игра №4 «Логическая битва»

1. Всем игрокам раздаётся по 4 карты. Одна карта из колоды кладётся в центр стола, остальные находятся на столе стопкой словами вниз. Считалкой определяется, кто совершает ход первым.
2. Игрок, который ходит, выбирает из своих карт ту, которая «подходит» к карте, лежащей в центре, и кладёт её рядом с ней. Связь может быть прямая, опосредованная, ассоциативная, логическая – любая, важно её грамотно сформулировать.
3. Если связь карт удалось объяснить, то карта «бита» и уходит в сброс. На столе остаётся только 1 карта.
4. Игрок добывает из общей колоды карты до 4-х. Ход переходит к следующему игроку.
5. Если подобрать карту или объяснить логическую связь не удалось, игрок забирает себе центральную карту. На стол выкладывается новая карта из колоды.
6. Когда заканчивается колода, считается количество карт на руках. Проигравшим считается тот, у кого осталось больше всех карт.

В своём ответе можно отталкиваться от изображения, от темы, но нельзя опираться только на одно слово из карточки. (На заметку взрослым: надо подводить игроков к тому, чтобы ответ был оформлен предложением или несколькими предложениями).

Задания и беседы по карточкам

Разнообразие возможных заданий ограничивается лишь опытом и фантазией взрослого.

- Прочитай слова на карточке, назови/запиши тему (обобщающее слово или словосочетание).
- Определи изображение. В форме чего расположены слова на карточке?
- Сосчитай, сколько всего слов на карточке? А сколько уникальных слов (без повторов)?
- Выпиши слова в порядке возрастания количества слогов: сначала слова из одного слога (если есть), затем из двух и т.д.
- Определи место ударения в словах. Составь слогоритмические схемы слов, где X – ударный слог, а x – безударный. Например: собака – xXx, колокольчик – xxXx.
- Взрослый читает слово на карточке, а ребёнок старается найти его как можно быстрее. Для сравнения собственных успехов можно считать количество слов, найденных за 1 минуту.