


ГОВОРЯЩИЕ КУБИКИ

КЛАССИК



Друзья, я Хранитель! Столетиями наблюдаю за тем, как меняется мир. Рождаются и исчезают цивилизации. Но одно остается – символы. Еще до появления письменности люди выражали свои мысли знаками, рисовали на скалах и стенах пещер. В истории и культуре каждой страны есть свои символы, которые выражают эмоции, обозначают объекты и действия.

У вас в руках оказались волшебные кубики! Изображения на них могут быть растолкованы по-разному, а это значит, что не будет двух одинаковых историй. С ними можно придумать множество увлекательных сюжетов, развивать фантазию, логику и красивую речь. В игру могут играть как малыши вместе со взрослыми, так и дети постарше самостоятельно.

На кубиках нарисованы картинки



СОБЫТИЕ



ЗАДАЧА



ЕДА



ТРАНСПОРТ



ПОГОДА



ГЕРОЙ



РЕКВИЗИТ



ЛОКАЦИЯ

ИГРА ДЛЯ МАЛЫШЕЙ 3+

Выбираем 4 кубика (герой, событие, локация и финал). Бросаем кубики одновременно и рассказываем историю на основе выпавшего сюжета. Можно дополнять ее деталями о внешнем виде героев, образе жизни, трудностях в испытаниях. Взрослый помогает ребенку, задает наводящие вопросы. В конце спрашивает: Чему научился герой? Кто ему помогал? Понравился ли тебе герой?

ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ 5+

Берем 8 кубиков и кидаем их одновременно. Ребенок просматривает кубики с героями и сюжетами, выстраивает событийную линию и рассказывает историю. У каждого может быть своя логика и последовательность, поэтому полет фантазии ничем не ограничивается. Начать можно с еды, погоды или с задачи, которую надо выполнить герою.

ИГРА ДЛЯ КОМПАНИИ 6+. 16 КУБИКОВ

Вариант 1

Если играет больше одного человека, то кидаем кубики по очереди. Сначала один бросил и рассказал свою историю, потом остальные. В конце – задание на внимание. Каждый игрок спрашивает другого про сюжет своей истории. Кто ответил на вопрос, проходит в следующий тур, кто забыл или ответил неправильно, тот выходит из игры.

Вариант 2

Бросаем 16 кубиков одновременно. Участники игры по кругу рассказывают историю. Один начинает, потом неожиданно прерывается на самом интересном месте, другой должен подхватить сюжетную линию и продолжить. Получается весело и оригинально.

УСЛОЖНЕНИЕ

Кубик-эмоция. На кубике изображена эмоция (радость, страх, гордость), с которой нужно рассказывать историю. В середине игры можно перекинуть кубик, тогда произойдет смена эмоции и история получит другой конец.

Я надеюсь, что игра вам понравится, подарит улыбки и хорошее настроение. Кто знает, может, 16 волшебных кубиков положат начало вашему творческому пути, и совсем скоро мир узнает нового Александра Пушкина или Джанни Родари.

Всего наилучшего,

Хранитель