

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЧУМАЧЕЧИЙ КВЕСТ

Игра на развитие
навыков чтения



Видеоправила игры на [doJoy.ru](https://dojoy.ru)

ОБ ИГРЕ

Чтение это навык, посредством которого ребенок осваивает школьные предметы, познает богатство окружающего мира и человеческих отношений. Научиться бегло и вдумчиво читать — задача не из простых. А вокруг ребенка столько соблазнительно простых способов весело провести время...

Основная задача нашей игры — заинтересовать и увлечь ребенка. Сделать так, чтобы чтение стало естественной и неотъемлемой частью его жизни. В игре вы найдете множество разнообразных, увлекательных и развивающих заданий, вызывающих живой интерес у детей. Задания составлены с учетом разного уровня подготовки детей. Играть будет интересно как умелым чтецам, так и новичкам.

ИГРОВОЙ МИР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Перед тем, как отправиться в дальний поход, богатыри решили сходить в баньку. Всё бы ничего, но колдун Черномор, Соловей-Разбойник, Кощей, Мумия, Пират и Снежная Королева подговорили Банника (эдакий домовый, живущий в бане) выкрасть обмундирование героев.

Богатырям предстоит путешествие по сказочной стране. За каждое выполненное задание сказочных злодеев они будут получать часть своего снаряжения. Цель игры — собрать своего богатыря в поход.

ВИДЕОПРАВИЛА

Проще и быстрее всего ознакомиться с правилами игры можно с помощью видеоправил, представленных на сайте doJoy.ru.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Всего в игре может принимать участие до 6 игроков — при условии разделения детей на команды. Участники одной команды вместе или по очереди выполняют выпавшие им задания (многие задания не требуют однозначного ответа).

СЛОЖНОСТЬ И ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

У каждого злодея припасено по 3 вида заданий различной сложности. Если с некоторыми из заданий ребенку еще сложно справиться — просто оставьте их в коробке, их время еще придёт.

Еще один способ регулировать сложность игры — выбрать цвет заданий на карточках. Оранжевое поле — простые задания, зелёное — посерьёзнее, голубое — еще сложнее.

Если в игре принимает участие 1-2 игрока, то появляется возможность регулировать продолжительность игры. Игра завершается, когда игроки полностью собрали пазлы богатырей. Таким образом, если в игре не использовать пазлы одного или двух богатырей, то игра займет меньше времени.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сгруппируйте карточки злодеев по персонажу, который изображен на «рубашках». Также сгруппируйте вместе карточки ловушек (на их рубашках изображен голубой круг с пятью звездочками). Перемешайте карточки в получившихся стопках.

Соберите игровое поле, как показано на иллюстрации.

Разберите пазл алфавита и разместите его пазлики лицевой стороной вверх на игровом столе.

Игроки выбирают фигурку и пазл богатыря. Пазлики богатырём переворачиваются тыльной стороной вверх и перемешиваются. Фигурки богатырём размещаются на игровом поле в бане. Первым ходит самый младший из игроков. Далее игроки ходят по очереди по кругу.



ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ ХОДА

Первым делом игрок крутит барабан чтобы узнать, к кому из злодеев ему следует отправляться в поисках своей амуниции. После этого он бросает кубик и перемещает своего богатыря на выпавшее количество шагов.

Если в рамках хода дойти до выпавшего персонажа не удалось — ход переходит к следующему игроку. Добравшись до вражеского логова, игрок размещает фишку богатыря на изображении злодея, берет соответствующую карточку и выполняет её задание. Перед игрой нужно договориться задания какого цвета на карточках будут использоваться в игре. Разные игроки могут выполнять задания из различных полей. Например: игрок 1 выполняет задания красного поля, а игрок 2 — задания жёлтого поля.

Выполнив задание, игрок берет вслепую один из пазликов богатырём. Если участнику достаётся пазлик богатыря, которого собирает другой игрок, то он его передаёт этому игроку (богатыри — верные друзья, а у игроков единая цель — собрать их в поход). После этого осуществляется переход хода.

Если на предыдущем ходу игрок выполнял задание одного из злодеев, то перед очередным своим ходом он снова крутит барабан чтобы узнать, к кому из злодеев следует отправляться на этот раз. Если на барабане выпадает персонаж, у которого игрок в данный момент находится на испытании, то барабан крутится ещё раз.

От злодея к злодею можно добираться различными маршрутами. Игрок сам определяет, какой дорогой отправится его богатырь. Если на пути к выпавшему злодею игрок проходит через другого персонажа, то он не останавливается у него для прохождения испытаний.

КАРТОЧКИ ЗЛОДЕЕВ

АБРАКАДАБРА

Из набора перемешанных букв игроку предстоит собрать 2 слова, при этом использовать нужно все имеющиеся буквы. В качестве подсказки для каждого задания даны изображения загаданных слов.

Юным игрокам будет проще выполнять это задание, имея под рукой пазлики алфавита. Для более старших игроков задание можно сделать сложнее и интереснее, если не показывать им картинки-подсказки, а просто выдать необходимый набор пазликов.

АРТИСТ

Почувствуй себя актером! Черным текстом указывается два варианта, как игрок должен прочитать выпавшую ему фразу.

БУКВОМАТИКА

Задание представляет собой математический пример, только вместо цифр в нём — буквы. «Минус буква» означает, что букву нужно убрать из составляемого слова, «плюс буква» — добавить. Юные игроки могут использовать пазлики алфавита.

ВЫДУМЩИК

Игрок читает фразу и придумывает её окончание.

ЗАПУТАННОЕ СЛОВО

Игроку нужно переставить буквы таким образом, чтобы получилось слово. Юные игроки могут использовать пазлики алфавита.

В каждом задании первая буква загаданного слова выделена цветом. Если ребенку легко даётся выполнение этого задания, то его можно сделать сложнее и интереснее не показывая ему карточку, а просто выдав ему набор пазликов алфавита и дав подсказку про слово из задания.

ИСПРАВЬ ОШИБКУ

Ребенок должен прочитать фразу, а затем исправить допущенную в ней ошибку.

КРОССВОРД

К каждой букве слова в задании игроку нужно придумать свое слово. В новом слове эта буква может быть как в начале слова, так и в конце или его середине. При прохождении испытания следует использовать пазлики алфавита.

ЛЮБОЙ ГЕРОЙ

Задача игрока прочитать название сказки и выложить из пазликов алфавита имя любого героя этой сказки.

НАЙДИ БУКВЫ

Игроку нужно выбрать изображения, в названии которых содержатся заданные буквы или сочетания букв.

НАЙДИ РИФМУ

Основное слово выделено белым цветом. Из трех слов, напечатанных черным шрифтом, нужно найти те, что рифмуются с основным. Испытание можно сделать сложнее и интереснее, если предложить ребенку придумать дополнительные рифмы.

НАЙДИ СЛОВО

Из заданных слов нужно найти название объекта, изображенного на картинке.

ПАЛЬЧИКОМ НА СПИНЕ

Участник пишет выпавшее ему слово пальчиком на спине другого игрока. Если второму игроку не удается разгадать слово, то фразу можно написать пальчиком на ладони, руке, ноге или в воздухе, чтобы угадывающий видел очертания букв.

ПОЛ-АРБУЗА

Игроку предстоит определить, какие буквы были пропущены в словах.

ПОПРОБУЙ ПОВТОРИ

Участнику игры нужно прочитать скороговорку. При желании это задание можно сделать более сложным и интересным. Засеките время за которое игрок прочитает фразу в первый раз. Затем ребенок предпринимает еще пару попыток, стараясь улучшить свой результат.

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Игроку предстоит разобраться, какую букву нужно заменить, чтобы из одного слова получилось совершенно другое. При выполнении задания используйте пазлики алфавита.

ПРИДУМАЙ СЛОВО

В задании даны слоги в начале, конце или середине слова. Игроку нужно «достроить» слово. Чем больше слов придумает участник, тем лучше. При выполнении задания используйте пазлики алфавита.

РОЗЫСК СЛОВ

Из букв выпавшего в задании слова игроку нужно собрать два или более слов. Чем больше и чем длиннее получаются слова, тем лучше. Буквы «Е» и «Ё» в этом испытании взаимозаменяемые. Также собирать можно не только существительные, но и наречия («ярко», «красиво» и т.д.). Юные игроки могут использовать пазлики алфавита.

СКАЖИ НАОБОРОТ

Игрок читает слово и выкладывает из пазликов алфавита его антоним (противоположное по значению слово).

СУПЕР-ПАМЯТЬ

Игрок читает выпавшую фразу, затем переворачивает карточку и пишет её по памяти на листке бумаге. Остальные игроки проверяют запись на ошибки. Если ошибка есть, то игрок должен её исправить.

Обратите внимание, что в синем секторе указываются целые предложения. Не забывайте про заглавные буквы и знаки препинания.

ТАЙНОЕ ПОСЛАНИЕ

Часть фразы смыло морем. Догадайся, что было написано в послании.

ШИФРОВКА

Вам предстоит расшифровать спрятанное в картинках слово. Используйте первые буквы названий объектов, изображенных на картинках. Юные игроки могут собирать слово по буквам из пазликов алфавита.

ЗАДАНИЯ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Чтобы задержать богатырей в пути, злодеи расставили ловушки на всем игровом поле. Попав на клетку-ловушку игрок должен пройти испытание, по завершении которого он не получает пазлик богатыря.



5 СЛОВ

Игроку необходимо назвать 5 слов, которые начинаются на букву указанную в задании.



А НУ КА ПОКАЖИ!

Игроку нужно не рассказать, а показать как ведут себя различные животные или люди некоторых профессий, указанных в задании. Остальные участники должны угадать кого показывает игрок.



БОГАТЫРСКАЯ СИЛА

Игроку нужно прочитать и выполнить задание карточки. Испытание направлено на развитие общей моторики и координации движений. А также, чтобы ребёнок не «заржавел» во время игры.



ЗАГАДКИ

Игроку предстоит прочитать загадку и разгадать её.



ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ...

Игроку нужно дать три ответа на вопрос задания.



ГОРЯЧО-ХОЛОДНО

Один из участников игры прячет фигурку богатыря, а игрок попавший на клетку-ловушку должен её найти. Другие участники подсказывают ему словами «теплее», если игрок движется в направлении фигурки, и «холоднее», если отдаляется от неё.



ЛЕТАЮЩАЯ КОРОВА

Все участники становятся в круг и вытягивают руки. Ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки и под каждое слово делают хлопок своей левой рукой по левой руке соседа справа. «Летела — корова — и ляпнула — слово — какое — слово — сказала — корова — ...». Игрок до которого дошла очередь совершает очередной хлопок ладонью о ладонь и называет любое слово. Например, «огурец». Дальше «хлопанье» продолжается, но уже называются буквы загаданного слова — «О — Г — У — ...». Игрок, называющий последнюю букву, должен успеть хлопнуть ладонью по ладони соседа. Задача соседа — отдернуть руку до того, как по ней ударили, но не раньше, чем произносится буква.



НЕВИДИМЫЕ СЛЕДЫ

Игроку нужно представить, что на полу написана гигантская буква. Какую букву загадать участник решает сам. Игрок должен пройти по этой букве так, чтобы другие участники игры догадались по его невидимым следам что это за буква.

Если это задание дается участникам игры слишком легко, то его можно сделать сложнее и интереснее, если игрок будет загадывать не букву, а слог или целое слово. Если же задание вызывает затруднение, то игрок может показать загаданную букву рукой в воздухе или изобразив её своим телом.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

После того как один из игроков собирает пазл своего богатыря полностью, он помогает другим игрокам в выполнении их заданий. Игра завершается, когда все богатыри собраны в поход. Таким образом, проигравших в игре нет.

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Обязательно хвалите ребенка, даже если у него поначалу что-то не выходит. Чутьочку терпения — и всё получится! Задания должны выполняться в игровой форме и с позитивным настроем.

Многие слова из заданий могут оказаться незнакомыми вашему ребёнку. Это хорошо. Одна из сопутствующих целей игры — расширить словарный запас детей. Если вы видите, что ребёнок не понял прочитанного — объясните ему значение непонятных для него слов.

Предложите ребёнку участие в составлении заданий. Дети охотно придумают интересные варианты. Обязательно будьте участником игры, а не ведущим. Выполняйте все задания, как и ребёнок. Будьте одной командой!

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ СПЕЦИАЛИСТОВ

Дорогие специалисты! Перед вами настольная игра, разработанная учителем-логопедом, учителем начальных классов и отцом двух дошколят. При её создании преследовалось три цели:

- вызвать у детей 5-8 лет интерес к чтению;
- помочь детям преодолеть барьер на пути к навыку свободного чтения;
- разнообразить виды заданий, чтобы подготовка к школе, а также дополнительные занятия у первоклашек были более интересными, эффективными, а внимание ребенка не ослабевало.

Дополняйте задания игры, исходя из потребностей ребёнка. Фантазируйте, придумывайте свои задания или используйте готовые. Предложите ребёнку поучаствовать в составлении заданий. Дети охотно придумают интересные варианты. Обязательно будьте участником игры, а не ведущим. Выполняйте все задания, как и ребёнок. Следуйте правилам игры и будьте одной командой!

АВТОРЫ ИГРЫ

Елена Круглова: учитель-логопед, учитель начальных классов Московской Гимназии, слушатель курсов научно-исследовательского Центра детской нейропсихологии им. А.Р. Лурия, автор игры на развитие речи «Фефекты фикции», сооснователь сообщества для родителей «Дом на дереве». Дидактические материалы, задания игры. Instagram: lena.logoped.

Евгений Опаричев: автор идеи, игровая механика, задания игры и её оформление.

Увлекательной и веселой игры ;))

Развивающие игры doJoy



Фефекты фикции

Уникальная игра на развитие речи для детей от 4 лет. Разработана логопедами и детьми

➔ dojoy.ru/fefekti

ЦУ-Е-ФА

Увлекательная игра для двух игроков. Для детей и их родителей

➔ dojoy.ru/cu-e-fa



Шипучка!

Веселая и необычная игра на баланс для самой разной компании

➔ dojoy.ru/bubbly



на игры doJoy

АбраКадабра

при заказе на doJoy.ru
используйте кодовое слово

-20%