

АЗБУКА- СКАЗКА

+ правила игры

ВНИМАНИЕ!

На дне коробки лежат
почтовые открытки.
Это сюрприз,
не показывайте их малышу

ОБ ИГРЕ

Лёгкое и осознанное чтение — залог гармоничного развития ребёнка. Научиться читать непросто. Давайте сделаем этот сложный этап частью весёлой игры!

ВНИМАНИЕ! На дне коробки лежат почтовые открытки. Это сюрприз, не показывайте их малышу.

В КОРОБКЕ

- | | |
|---|--|
|  Азбука-сказка + правила игры |  12 открыток ребёнку от Лисёнка |
|  45 карточек с заданиями |  12 открыток Лисёнку от ребёнка |
|  5 игровых фигурок |  Кубик |
|  Игровое поле | |

ЗНАКОМИМСЯ С АЛФАВИТОМ

Познакомьте ребёнка с буквами с помощью азбуки-сказки. Каждая буква связана с каким-то событием в жизни весёлого Лисёнка.

ВАЖНО! На первом этапе малыша следует учить не алфавитным названиям букв, а звукам, которые они обозначают. Если ребёнок знает букву «М» как «ЭМ», то ему сложно прочитать даже слово «МАМА».

Картинки-ассоциации в азбуке помогут малышам быстро запомнить именно звуки. Когда ребёнок усвоит, как читаются буквы, он легко соберёт их в слоги. А ещё запомнить буквы поможет видеоролик, который мы подготовили по нашей азбуке. Заходите к нам в гости на doJoy.ru.

ЧТЕНИЕ СЛОГОВ

Переходим к игре на чтение слогов. Соберите игровое поле. Игроки берут себе по фигурке Лисёнка и решают, какой из её сторон будут играть.

Если малыш только начинает читать, то лучше начать с гласных «А», «О», «У», «Э», «Ы». Позже можно перейти к «И», «Я», «Ю», «Ё», «Е». Если ребёнок уже уверенно читает слоги, то он может играть сразу за обе стороны фигурки.

Игроки размещают фигурки на игровом поле на изображении Лисёнка. Кидая кубик, им предстоит вернуть Лисёнка с прогулки в лесу домой к родителям.

Первым ходит игрок, лучше всех изобразивший, как Лисёнок лакомится головкой сыра. Далее игроки ходят по очереди по кругу.

В свой ход игрок:



Бросает кубик и переносит фигурку Лисёнка на выпавшее количество шагов.



Выполняет одно из описанных ниже действий, после чего передаёт ход следующему игроку.

Самостоятельно регулируйте сложность и время игры в зависимости от развития, темперамента и настроения вашего малыша. Вот какие действия можно выполнять в игре, когда фигурка попадает на клетку с согласной буквой:



*На каждой стороне фигурки
указана гласная буква*

 Соединить в слог гласный звук с фигурки и выпавшую согласную букву (прочитать закрытый слог). Если малыш только начинает читать по слогам, то лучше начать с этого действия.

 Соединить в слог выпавшую согласную букву и гласный звук с фигурки (прочитать открытый слог).

 Выполнить оба указанных выше действия.

ПРИМЕР. Фигурка с буквой «А» попадает на клетку с буквой «М». Игрок соединяет буквы в слог «АМ» для первого действия и в «МА» для второго.

ЛИСЬИ НОРЫ

Фигурки участников будут останавливаться на лисьих норах. После соединения в слог выпавшей согласной буквы игрок перемещает Лисёнка на клетку, к которой ведут следы. При желании игрок может соединить в слог и согласную букву с клетки, на которой в итоге оказался.

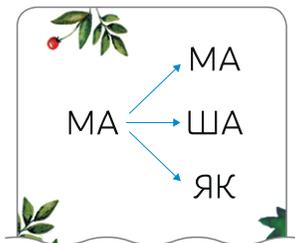
КАРТОЧКИ С ПЕНЬКАМИ

Если ребёнок уже уверенно составляет слоги, то в игру можно добавить карточки с заданиями. Карточка с пеньком берётся игроком каждый раз, когда его фигурка останавливается на клетке-пеньке. Не забудьте тщательно перемешать колоду, чтобы участникам выпадали разные задания.

На каждой карточке есть 2 задания. Если задания даются ребёнку пока не слишком легко, лучше ограничиться выполнением одного задания зараз.



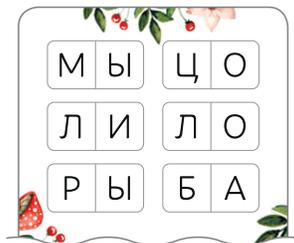
*Добавьте в слова
букву с пенька*



Соедините части слова



Соедините слово и картинку



Соедините части слова



Прочитайте слово, добавьте букву и снова прочитайте



Прочитайте слово, уберите букву и снова прочитайте



Прочитайте слово, замените букву и снова прочитайте

ИГРЫ-ПЕРЕДЫШКИ

Участникам будут попадаться игровые задания на крупную моторику. Такие игры-передышки необходимы. Они отлично снимают напряжение, дают физическую и эмоциональную разрядку и улучшают восприимчивость малыша.



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

После того как один из игроков приведёт своего Лисёнка к норе родителей, он помогает другим игрокам, выполняя задания вместе с ними.

Игра завершается, когда все игроки приведут своих лисят домой. Проигравших в игре нет, побеждают все добравшиеся до дома участники.

ПОЧТОВЫЕ ОТКРЫТКИ

Когда вы почувствуете, что ваш малыш готов, начинайте «присылать» ему открытки от Лисёнка. Их можно подкладывать в почтовый ящик, под подушку и т. п.

В правом нижнем углу открытки указан её номер. На оборотной стороне открытки малыша ждёт задание-раскраска.

Ребёнок будет не только с интересом читать послания от Лисёнка, но и отправлять ответные открытки! Помогайте малышу писать его первые открытки. Поначалу вы можете писать его послания на листке бумаги, а он будет переносить их на открытку. Пускай послания малыша будут короткими, чтобы он мог их прочитать.

Если ребёнок пишет послание сам, то подбадривайте его и не ругайте за ошибки. Помните: ошибаться — это нормально.

Предложите ребёнку оформить оборотную сторону открытки в том же стиле, что и Лисёнок. Он может нарисовать себя, своих близких, друзей, садик, игрушки, любимую еду и т. п. Также он может сделать картинку из пластилина или аппликацию.

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ



Хвалите ребёнка, даже если у него поначалу что-то не выходит. Чутьочку терпения — и всё получится!



Будьте участником игры, а не ведущим. Выполняйте все задания, как и ребёнок. Будьте одной командой!

АВТОРЫ ИГРЫ

Автор идеи, игровая механика, дидактические материалы и оформление игры.

Практикующий педагог раннего и дошкольного развития. Опыт работы с 2014 года. Учитель начальных классов, лингвист, автор методических пособий для детей, директор и педагог детского клуба «Лисёнок», автор конспектов для занятий «5 000 педагогических идей для занятий с детьми от 2,5 до 7 лет», которыми пользуются педагоги по всему миру. Сайт: lisenok01.ru



Наталья Лозовая



Евгений Опаричев

Координация проекта, задания, тесты, оформление и производство



**Надежда Симакова, Мария Сидорова
и Аркадий Эльцер**

Иллюстрации и дизайн



Логопедическая игра
на развитие речи



Построй отель
для монстров



Развитие
навыков чтения



Весёлое изучение
английского языка



Прими участие в охоте
за сокровищами



Учимся ставить цели
и добиваться их



Сказкотерапия детских страхов в игре.
Развиваем эмоциональный интеллект



35 игр, чтобы
ребёнок заговорил

Заходи в гости на dojoy.ru

Познакомьте ребёнка с буквами с помощью азбуки-сказки. Каждая буква связана с каким-то событием в жизни весёлого Лисёнка.

На первом этапе малыша следует учить не алфавитным названиям букв, а звукам, которые они обозначают. Если ребёнок знает букву «М» как «ЭМ», то ему сложно прочитать даже слово «МАМА».

Картинки-ассоциации в азбуке помогут малышам быстро запомнить именно звуки. Когда ребёнок усвоит, как читаются буквы, он легко соберёт их в слоги. А ещё запомнить буквы поможет видеоролик, который мы подготовили по нашей азбуке.



Заходите к нам в гости
на doJoy.ru