



ЖИВАЯ АЗБУКА



Для детей дошкольного и младшего школьного возраста. В игре могут принимать участие от 1-го до 4-х человек. В игре необходимо участие взрослого в качестве ведущего. Перед началом игры разрежьте все карточки по пунктирным линиям.

ПРАВИЛА №1

КТО ПЕРВЫЙ? (Знакомство с алфавитом)

Цель игры – первым дойти до ФИНИША, собрав все (33) карточки с буквами.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите рядом с полем «Кассу букв» и разложите на ней карточки букв на соответствующие клетки. Количество букв в каждой стопке должно соответствовать числу игроков.

Каждый игрок берёт себе «Алфавитную таблицу» и фишку своего цвета и устанавливает фишку на СТАРТЕ. Очередность ходов определяется жребием.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки на число кружков, соответствующее выпавшим на кубике очкам. Если при броске на кубике выпало очков больше, чем необходимо для передвижения до следующей буквы, то лишние очки отбрасываются.

Внимание! Остановка на каждой букве обязательна.

ПОПАДАНИЕ НА БУКВУ

Игроки, встав фишкой на кружок с буквой, должны:

- найти на игровом поле и назвать предмет, начинающийся с той буквы, на кружке которого находится фишка;
- взять себе карточку с этой буквой и выложить её на соответствующую клетку своей «Алфавитной таблицы».



Игрок, чья фишка первой встала на кружок с соответствующей буквой, имеет право назвать тот предмет, на который указывает стрелка.

Игроки не должны повторять названия уже найденных предыдущими игроками предметов. (Ведущий ведёт запись всех слов, названных игроками.)

Попав фишкой на «трудную» букву – Ё, Й, Ъ, Ы, Ь, Э – игрок не должен искать предмет на поле, он может назвать любое слово, **содержащее эту букву**, и получить карточку. Если игрок не назовёт слово, содержащее эту букву, он произносит только её название, получает карточку буквы, но следующий ход пропускает.

ПОМОЩЬ ИГРОКУ

Если игрок не найдёт предмет и **не назовёт слово**, начинающееся с нужной буквы, то другие игроки могут ему помочь. Игрок, первым назвавший слово, получает право внеочередного броска кубика и передвигает свою фишку вперёд. Право хода получает следующий игрок (чей ход после игрока, не назвавшего слова).

Игрок, не назвавший слово, получает соответствующую карточку буквы. Если в свой следующий ход этот игрок до броска кубика не назовёт слово, начинающееся с той буквы, на которой находится его фишка, он пропускает ход. Если игрок назовёт слово, он может бросить кубик и двигаться вперёд.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игрок, который первым соберёт все 33 буквы, объявляется победителем. После этого производится подсчёт карточек букв у всех игроков.

ПРАВИЛА № 2

КТО БОЛЬШЕ? (Для детей, знакомых с буквами русского алфавита)

Цель игры – набрать максимальное количество очков на карточках с буквами.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите рядом с игровым полем:

- «Кассу букв» со стопками карточек букв и «Звёздочек» на соответствующих клетках;
- колоду карточек «Сюрприз» «рубашкой» вверх.

Каждый игрок берёт себе «Алфавитную таблицу» и фишку своего цвета и устанавливает фишку на СТАРТЕ. Очередность ходов определяется жребием.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки **в любом направлении** на число кружков, соответствующее количеству выпавших очков. Менять направление в течение одного хода нельзя. Если на кубике выпало очков больше, чем необходимо для передвижения до нужной игроку буквы, он может остановиться, отбросив лишние очки.

Игрок – по своему усмотрению – определяет, на каких буквах он будет останавливаться, а какие проходить без остановки.

Проходя в течение хода кружок, от которого отходит пунктирная линия, игрок может выбрать, как продолжить движение: либо по основному маршруту, либо переместив фишку на кружок, на который указывает пунктирная линия.

ПОПАДАНИЕ НА БУКВУ

Встав в конце хода фишкой на кружок с буквой, игрок должен:

- найти в любом месте на игровом поле и назвать предмет, начинающийся с той буквы, на кружке которого находится фишка;
- взять себе карточку с этой буквой и выложить её на соответствующую клетку своей «Алфавитной таблицы».

Примечание. Количество карточек с буквами в одной клетке «Алфавитной таблицы» каждого игрока должно быть не более 3-х.

Игроки не должны повторять уже названные предыдущими игроками предметы, они могут использовать другие названия одних и тех же предметов.

На кружках с буквами Ё, Й, Ъ, Ы, Ь, Э, которые употребляются нечасто, игрок может лишь назвать эти буквы, если предметов, начинающихся с этой буквы, на поле нет или они уже были названы предыдущими игроками. (Ведущий ведёт запись всех слов, названных игроками.)

Если игрок не найдёт предмет и не назовёт нужное слово, он продолжает движение к следующей букве, но карточку с буквой не получает.

СЮРПРИЗЫ

Если в конце хода фишка игрока встанет на кружок:

- игрок в этот же ход берёт из колоды верхнюю карточку «Сюрприз» и выполняет её указания, после чего возвращает карточку в низ колоды;
- игрок берёт из колоды призовую звёздочку. При составлении слов эта звёздочка может заменить любую отсутствующую у игрока букву.



СОСТАВЛЕНИЕ СЛОВ

Игрок в свой очередной ход имеет право вместо броска кубика составить слово из букв, которые у него уже есть в «Алфавитной таблице». Если игрок составил слово, он передвигает фишку в нужном ему направлении на столько клеток, сколько букв в слове, которое он составил. (После хода игрок возвращает карточки букв обратно в свою «Алфавитную таблицу» и может в свой следующий ход использовать эти же буквы при составлении других слов.)

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игрок, первым добравшийся до ФИНИША, объявляет об окончании игры. После этого про-

изводится подсчёт очков на карточках букв в таблице каждого игрока. Победителем объявляется игрок, набравший максимальное количество очков.

Примечание. В эту игру можно также играть на время или на определённое количество очков. В этом случае в начале игры ведущий устанавливает ограничение по времени (рекомендуемое время – 20 мин.) или по очкам (рекомендуемое количество – 40 очков). В этих случаях игра заканчивается либо по истечении времени (победителем объявляется игрок, набравший максимальное количество очков к окончанию установленного времени), либо когда один из игроков первым наберёт установленное количество очков (этот игрок и объявляется победителем).

ПРАВИЛА № 3

КТО БЫСТРЕЕ? (Игра на составление слов)

Цель игры – первым пройти путь от СТАРТА до ФИНИША и обратно.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите рядом с игровым полем:

- «Кассу букв» со стопками карточек букв и «Звёздочек» на соответствующих клетках;
- колоду карточек «Сюрприз» «рубашкой» вверх.

Рядом с ФИНИШЕМ выложите карточки «Знаток».

Каждый игрок берёт себе «Алфавитную таблицу» и фишку своего цвета и устанавливает фишку на кружке, обозначенном буквой «А». Очередность ходов определяется жребием.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки **в любом направлении** на число кружков, соответствующее количеству выпавших очков. Менять направление в течение одного хода нельзя. Если на кубике выпало очков больше, чем необходимо для передвижения до нужной игроку буквы, игрок может остановиться, отбросив лишние очки. (Игрок – по своему усмотрению – определяет, на каких буквах он будет останавливаться, а какие проходить без остановки.)

Проходя в течение хода кружок, от которого отходит пунктирная линия, игрок может выбрать, как продолжить движение: либо по основному маршруту, либо переместив фишку на кружок, на который указывает пунктирная линия.

ПОПАДАНИЕ НА БУКВУ

Встав в конце хода фишкой на кружок с буквой, игрок должен:

- найти на игровом поле и назвать предмет, начинающийся с той буквы, на кружке которого находится фишка;
- взять себе карточку с этой буквой и выложить её на соответствующую клетку своей «Алфавитной таблицы».

Если игрок, остановившись на какой-либо букве, не найдёт предмет и не назовёт нужное слово, он продолжает движение к следующей букве, но карточку с буквой не получает.

СЮРПРИЗЫ

Если в конце хода фишка игрока попала на кружок:

- игрок в этот же ход берёт из колоды верхнюю карточку «Сюрприз» и выполняет её указания, после чего возвращает карточку в низ колоды;
- игрок берёт из колоды призовую звездочку. При составлении слов эта звездочка может заменить любую отсутствующую у игрока букву.

Примечание. Количество карточек с буквами в клетках «Алфавитной таблицы» каждого игрока должно быть не более 3-х.

«КОНКУРС ЗНАТОКОВ» (Составление слов)

Игрок, чья фишка достигнет ФИНИША, получает карточку «Знаток» и со следующего хода начинает движение к СТАРТУ. При движении к СТАРТУ «Сюрпризные указания» **не действуют**, игроки кубик **не бросают и буквы и звёздочки не получают**.

Каждый ход, чтобы передвинуть фишку, игрок должен составить из имеющихся у него в «Алфавитной таблице» букв слово. Составив слово, игрок передвигает фишку на столько кружков, сколько букв в составленном им слове. Слова, составленные одним игроком, не должны повторяться.

Если в свой очередной ход игрок не может составить из букв слово, он пропускает ход.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игрок, первым добравшийся до СТАРТА, объявляется победителем. Если в определенный момент игры никто из игроков не может составить ни одного слова, ведущий останавливает игру. Победителем объявляется игрок, чья фишка находится ближе всех к СТАРТУ.

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

1. Правила..... 1 шт.
2. Игровое поле..... 1 шт.
3. Карточки:
 - «Буква» 196 шт.
 - «Звёздочка» 20 шт.
 - «Сюрприз» 16 шт.
 - «Знаток» 4 шт.
4. «Алфавитная таблица» 4 шт.
5. «Касса букв» 1 шт.
6. Методические указания..... 1 шт.
7. Фишки игроков 4 шт.
8. Кубик 1 шт.
9. Коробка 1 шт.

Внимание! Для детей старше 3-х лет!
Срок годности не ограничен.

Разработчик ЗАО «ФАН гейм»
Производитель ООО «Издательство АСТ»