

LER0394 Развивающая игрушка "Алфавит на ковре" (напольная, англ.яз.)

Игра способствует развитию физической активности, изучению букв английского алфавита, координации, также в процессе игры дети научатся договариваться и взаимодействовать в группах.

В наборе

- виниловый коврик
- 5 надувных кубиков с изображениями
- 28 жетонов

Как играть

Прыгай по кругу

Навыки: распознавание букв и алфавитный порядок

Количество игроков: весь класс или небольшая группа

Игровые компоненты: коврик для занятий

Пусть игроки встанут в линию слева от коврика. Первый игрок в очереди встает на А и прыгает на каждую букву, по порядку, до Z. Когда первый игрок закончит, следующий игрок может начинать. Вы можете дать каждому игроку 10 или 20 секунд, чтобы пройти алфавит, потому что все буквы расположены по кругу, а некоторые расположены в двух местах. Дайте всем игрокам возможность прыгнуть по кругу, изучая буквы.

Алфавитный порядок

Навыки: буквы в алфавитном порядке

Количество игроков: два игрока

Игровые компоненты: игровой коврик, игровые жетоны

Для этой игры один игрок или взрослый должен быть ведущим. Он называет буквы алфавита. Два игрока играют одновременно. Каждый игрок будет использовать пять игровых жетонов одного цвета. Ведущий называет букву. Первый игрок, поставивший свой игровой жетон на букву, которая идет после названной буквы, выигрывает этот раунд. Победитель оставляет свой игровой жетон на ковре. Ведущий должен называть каждый раз разные буквы алфавита. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не положит все свои игровые жетоны на коврик. Начните игру заново или попросите другого игрока быть ведущим.

Назови звуки

Навыки: звуки букв

Количество игроков: два игрока, небольшая группа, весь класс

Игровые компоненты: игровой коврик, игровые жетоны, кубики с изображениями

Разделите игроков на две равные команды и поставьте их в ряд на противоположных концах коврика, справа и слева. Раздайте игровые жетоны каждому игроку. Используйте один и тот же цвет для одной и той же команды. Игроки в начале каждой линии будут соревноваться, чтобы положить свой игровой жетон на правильную букву. Назначенный игрок будет кидать один из кубиков с изображениями. Игроки должны определить первую букву выпавшей картинке.

Например: если выпала картинка со львом, то вам необходимо поместить игровой жетон на букву «Л». Первый игрок, поставивший игровой жетон на букву, получает очко. Следите за очками, заработанными каждой командой. Теперь очередь следующего игрока в очереди. Уберите все жетоны из игры и бросьте другой кубик. Побеждает команда, первой набравшая 10 очков.

Это упражнение можно легко изменить, определяя последнюю букву выпавшей картинке.

Прыжок и произношение

Навыки: орфография

Количество игроков: два игрока, небольшая группа, весь класс

Игровые компоненты: коврик для занятий, кубики с изображениями

Все игроки встают в линию слева от ковра. Игрок, стоящий в начале линии, бросает любой кубик. Этот игрок будет прыгать на каждую букву выпавшей картинке. Дайте всем игрокам возможность прыгать и произносить слова по буквам.

Дополнительные игры

Назови его!

Первый игрок берет 5 синих жетонов, а второй игрок берет 5 оранжевых. На счет 3 каждый игрок должен найти на коврике букву, соответствующую его цвету (синему или оранжевому), подойти к ней и произнести слово, начинающееся с этой буквы. Произнеся слово, игрок кладет жетон на эту букву и переходит к новой. Первый игрок, который разместит все 5 цветных жетонов на буквах, становится победителем.

Игра на память

Закройте все буквы на коврике жетонами. Затем игроки по очереди бросают любой из кубиков и смотрят, смогут ли они раскрыть букву, которая соответствует выпавшей картинке. Например, если выпал лев, игроку нужно будет найти букву «L» и убрать жетон. Если игрок не угадывает букву, жетон кладется обратно на букву, и ход переходит к следующему игроку. Первый игрок, который найдет 3 совпадения букв, выигрывает.

Время рифмы

Первый игрок произносит слово вслух, наступая на буквы. Например: «Кот! С...А...Т» Второй игрок затем пытается подобрать рифму к этому слову; например, «Летучая мышь! В...А...Т».

Возможно, вам придется помочь игрокам с подсказками слов, если у них возникнут проблемы с произношением слова или поиском рифмы.

Цветовое написание

Для усложнения задачи попробуйте следующее упражнение. Пусть игроки возьмут 3 разных цветных жетона. Попросите их составить слово, поместив каждый жетон на соответствующую цветную букву. Например, если у игрока есть желтый, красный и синий жетоны, он может написать «ЧАШКА» (cup), поместив свои жетоны на желтый С, красный U и синий P. Убедитесь, что хотя бы один из 3-х цветных жетонов всегда красный, так как это обозначает наличие гласной в слове.

Забавные предложения

Попробуйте использовать 3 кубика в качестве подсказок для составления историй. Бросьте кубики, а затем объедините 3 картинки в забавную историю. Например, вы можете сказать: «Я спросил короля (king), не обменяет ли он свой воздушный шар (balloon) на мою утку (duck)». После каждой истории ставьте жетоны на буквы, которые были использованы, и пусть следующий игрок бросает кубики. Попробуйте посмотреть, сколько историй вы можете сделать и сколько букв вы можете покрыть жетонами. Для дополнительной задачи попробуйте составить несколько предложений, используя все 5 кубиков.



Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: help@LRinfo.ru

Наш сайт: LRinfo.ru