

Арт. 22720 Развивающая игра “Подражайка”

Благодаря этой игре ваш ребенок:



проблемы;

усвоит правила поведения в обществе, научится работать в команде и решать



разовьет речевые навыки, описывая предметы и животных;
научится подражать звукам предметов и животных, разовьет навыки общения;



разовьет крупную моторику, изображая пантомимой животных и предметы, а также станет более подвижным благодаря индивидуальным и парным заданиям;
научится творчески мыслить, разовьет фантазию и визуальное восприятие;



узнает, как выглядят и называются животные и предметы;



узнает, как выглядят и называются цвета.

Возраст: от 3 лет

Число игроков: 2-6

Продолжительность игры: 20–30 мин.

В набор входят:

- 1 картонное игровое поле;
- 6 игровых фигурок;
- 1 кубик с цветами;
- 1 кубик с символами;

Занавес поднимается, «Подражайка» начинается. Бродячий театр приехал в город и ищет юных и одаренных актеров, которые хотели бы поучаствовать в новой театральной постановке. Не так-то уж просто вступительное испытание! Будь то индивидуальные спортивные или парные акробатические задания, искусная пантомима или умение выразить свою мысль — во всем этом артист должен быть мастером. Возможно, приемную комиссию расположит к себе тот,

кто умеет хорошо подражать различным звукам. Поспешите и покажите жюри, что вы можете лучше всего. Обладая нужными навыками и умением творчески мыслить, вы точно получите роль в бродячем театре «Подражайка».

Базовый вариант игры

Подготовка к игре

Разместите игровое поле в центр стола так, чтобы каждый участник игры мог легко до него дотянуться; рядом положите кубик с цветами. Для этого варианта игры кубик с символами не требуется. Каждый игрок должен выбрать себе одну игровую фигурку и поставить ее на большую клетку в начале пути. Первым кубик бросает самый младший игрок. Очередь переходит по часовой стрелке.

Указания по структуре игрового поля

Игроки перемещаются по пути, перепрыгивая с клетки на клетку, к большой театральной сцене. На клетках изображены пять различных видов картинок:

		предметы, например, паровоз;
		животные, например, попугай;
		индивидуальные задания, например, приседание;
		парные задания, например, танец с воздушным шариком;
		джокер (клевер);



На каждой клетке есть цветная точка. Такие же цветные точки расположены на кубике с цветами. Кубик показывает, на какое поле должен отправиться игрок после своего броска.

Ход игры

Первый игрок бросает кубик с цветами и передвигает свою фигуру на соответствующую клетку. Далее могут быть следующие варианты:



- а) Игрок попал на клетку с предметом или животным. Он может совершить одно из трех возможных действий:
1. Игрок показывает пантомимой животное или предмет. При этом нельзя издавать какие-либо звуки или говорить.
 2. Игрок пытается подражать звуку, издаваемому этим предметом или животным. При этом нельзя двигаться или говорить.
 3. Игрок описывает предмет или животное, не называя его. Если игроку сложно, он может назвать вещи, которые он ассоциирует с этим предметом или животным. При этом нельзя пытаться подражать звукам предмета или животного, или двигаться.




Примеры:

	<p>Игрок может:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. сыграть на воображаемой гитаре, при этом прыгая вокруг как рок-звезда; 2. издавать звуки, подражающие игре на гитаре; 3. объяснить, что это инструмент, на котором играют в песнях и у которого есть струны, не используя слова «гитара». 		<p>Игрок может:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ползать на четвереньках по комнате и выгибать спину как кошка; 2. мяукать как кошка; 3. объяснить, что это животное может мурчать, у него есть когти, и оно охотится на мышей, при этом не используя слово «кошка».
---	--	---	--




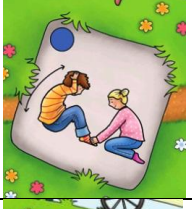

- б) Если игрок попадает на клетку с действием «индивидуальное задание» или «парное задание», ему не надо показывать пантомиму, заниматься подражанием или объяснять. В этом случае в игру включаются элементы спорта — игрок должен выполнить указанное задание один (индивидуальное задание) или в паре с кем-нибудь (парное задание).

Индивидуальные задания:


	<p>попрыгать на одной ноге (от трех до пяти повторений);</p>
	<p>выполнить упражнение «Петрушка» (от трех до пяти повторений);</p>

	совершить приседания (от трех до пяти повторений);
	встать в «мостик» (один раз);
	пятиться как краб (10 шагов вперед или назад).

Парные задания:


	спеть любую песню, пританцовывая при этом;
	сидя на полу, поставить носочки к носочкам партнера и взять друг друга за руки. Затем попытаться вместе встать, образуя букву «V».
	Удерживая лбами мяч или воздушный шарик, сделать десять шагов вперед и десять шагов назад;
	Упражнение с подъемом туловища: один человек держит ноги другого, пока тот совершает пять подъемов. Затем они меняются.
	Упражнение «Тележка»: пробежать пять шагов вперед, затем поменяться ролями.



- с) Если игрок попадает на клевер (), он может переместиться на две клетки вперед и выполнить задание.

После того, как задание выполнено, очередь переходит к следующему игроку.
 На одной клетке может стоять несколько фигур; естественно, игрок, пришедший позже на клетку, может не выполнять задание, выполненное уже находящимся на этой клетке игроком.

Пример:



	<ul style="list-style-type: none"> - На клетке «слон» стоят две фигуры. - Игрок 1 показал слона пантомимой. - Игрок 2 может подражать звукам, которые издает слон, или описать слона.
---	--

Если игрок попадает на клетку с точкой того же цвета, что и его фигурка, он может выбрать игрока, который выполнит задание вместо него.

Конец игры

Игроки попадают в пункт назначения, в котором на кубике выпадает цвет, еще ни разу не встречавшийся на их пути. Тот, кто первый попадает на большую театральную сцену, становится победителем.

Дополнительные указания для других вариантов игры

	<p>Если, к примеру, необходимо сконцентрироваться на развитии у ребенка только речевых навыков, можно поставить условие описывать животных и предметов только с помощью речи. При этом ребенок не может подражать звукам или показывать пантомиму.</p> <p>Рекомендуется позволить ребенку при описании называть те вещи, которые у него ассоциируются с предметом или животным. Таким образом, у ребенка появляется возможность давать различные описания предметов и животных, расширяя свой словарный запас.</p> <p>Индивидуальные и парные задания проводятся так же, как описано выше, и служат для внесения разнообразия.</p>
	<p>Для того, чтобы ребенок стал более общительным, особенно хорошо подходит изображение пантомимой. Для этого все звери и предметы показываются исключительно пантомимой.</p> <p>Так как эти варианты несколько ограничивают возможности разнообразия, пантомимы предмета или животного могут быть похожими друг на друга.</p>

Благодаря этому дети учатся друг у друга, и группа становится сплоченнее.






Варианты для успевающих детей (Возраст: от 4 лет):

Подготовка к игре


Приготовьте все необходимое для игры, как описано выше. Кроме того, достаньте кубик с символами. Очередь переходит по часовой стрелке.

Ход игры

Первый игрок одновременно бросает оба кубика и передвигает свою фигуру на клетку с точкой того же цвета, что показал кубик с цветами. Далее следует использовать кубик с символами. Он показывает, какие действия необходимо выполнить:

	объяснение;
	изображение пантомимой;
	подражание звуку;
	помощь — один из игроков выбирается в качестве партнера для совместного выполнения любого действия. Это можно использовать, даже находясь на клетке «индивидуальное задание».
	Звезда — это джокер. Этот символ означает, что игрок сам решает, какое задание он хочет совершить — в одиночку или в паре с кем-то.

Пример:

	<ul style="list-style-type: none">- Кубик с цветами: оранжевый;- Кубик с символами: изображение пантомимой;	<ul style="list-style-type: none">- изобразить пантомимой уточку: например, походить, переваливаясь с боку на бок, как уточка.
---	--	--

Если игрок попадает на клетку с индивидуальным или парным заданием, кубик с символами не используется.





Если игрок попадает на клетку с точкой того же цвета, что и его фигурка, он может выбрать игрока, который выполнит задание вместо него.

После того, как задание выполнено, очередь переходит к следующему игроку. На одной клетке может стоять несколько фигур; естественно, игрок, пришедший позже на клетку, может не выполнять задание, выполненное уже находящимся на этой клетке игроком. В таком случае игрок, пришедший на клетку, еще раз бросает кубик с символами, пока он не покажет другое действие.

Конец игры

Игроки попадают в пункт назначения, в котором на кубике выпадает цвет, еще ни разу не встречавшийся на их пути. Тот, кто первый попадает на большую театральную сцену, становится победителем.

Рекомендации для воспитателей:

	<p>Кто я? (Возраст: от 3 лет): Отсканируйте поле игры. Вырежьте все картинки с предметами и животными с копии. Согните все картинки и положите их в чашу или мешочек. Предложите одному из сидящих в кругу детей вытянуть листок. Только этот ребенок и вы можете посмотреть, какая картинка изображена на листочке. Ребенок должен объяснить или показать пантомимой нарисованное животное или предмет, или издать звук, подражающий звуку этого животного или предмета. Вы можете позволить ребенку самому выбрать действие или выберите его сами. Затем остальные дети в группе должны обсудить и решить, что показывает игрок. Каждый ребенок в группе может поучаствовать в изображении зверей.</p>
	<p>Спортивные задания (Возраст: от 3 лет): Включите индивидуальные и парные задания в спортивные занятия. Часто повторяя упражнения, дети смогут отточить выполнение различных заданий и развиваться физически.</p>
	<p>Посещение театра (Возраст: от 4 лет): Посетите вместе с детьми кукольный театр или сходите с ними посмотреть пьесу. Это способствует знакомству детей с театром и их культурному развитию. Кроме того, дети смогут увидеть, как настоящий актер изображает различных персонажей, как людей, так и животных. Возможно, это знакомство заинтересует детей, и к следующей игре в «Подражайку» они подойдут с большим энтузиазмом.</p>
	<p>Как передвигаются и какие звуки издают животные (Возраст: от 4 лет): Обсудите с детьми, как обычно передвигаются животные и какие звуки они издают. Для этого вы можете посмотреть с детьми подходящий для них документальный фильм, чтобы они могли увидеть животных в движении. Так они узнают, какие звуки издают животные и как они передвигаются.</p>

Рекомендации для родителей

Попробуйте вместе с вашим ребенком изобразить различных животных и предметы. Покажите ему, как изобразить пантомимой кошку или паровоз. Таким образом, вы поможете ребенку избавиться от робости и самому проявить инициативу. В дальнейшем вы можете потренировать описание и объяснение с помощью рисунков на игровом поле. При игре с самыми маленькими рекомендуется использовать книжку с картинками. Вы должны сами называть животных и предметы, изображенные на них, и издавать соответствующие звуки. Так с вашей помощью ребенок выучит и запомнит типичные признаки того или иного животного или предмета.

Текст на упаковке:

Занавес поднимается, «Подражайка» начинается. Бродячий театр приехал в город и ищет юных и одаренных актеров, которые хотели бы поучаствовать в новой театральной постановке. Не так-то уж просто вступительное испытание! Будь то индивидуальные спортивные или парные акробатические задания, искусная пантомима или умение выразить свою мысль — во всем этом артист должен быть мастером. Возможно, приемную комиссию расположит к себе тот, кто умеет хорошо подражать различным звукам. Поспешите и покажите жюри, что вы можете лучше всего. Обладая нужными навыками и умением творчески мыслить, вы точно получите роль в бродячем театре «Подражайка».

Благодаря этой игре ваш ребенок: научится правилам поведения в обществе, работать в команде, разовьет речевые навыки, крупную моторику, подвижность, способность визуального восприятия.