

ШКОЛА ПАШКИ

ПРАВИЛА



ШКОЛА ПАШКИ

Как известно, дети дошкольного возраста легче и быстрее усваивают знания в игровой форме. Предлагаем игру-тренажер, предназначенную для изучения азбуки (33 буквы).

Настольная игра "Школа Пашки", поможет вам превратить обучение в развлечение, ведь детям нравится учиться, если знания помогают побеждать! Играя в обучающую игру, дети не только быстро выучат все буквы, но и запомнят их последовательность в алфавите. Предварительных знаний о буквах эта настольная игра от малышей не требует. Многоступенчатая методика, подробно описанная в правилах, позволяет начать с нуля и постепенно усложнять задания, давая ребенку возможность радоваться достигнутым успехам. А если ребенок уже усвоил азбуку, то игра поможет развить фонематическое восприятие и потренировать фонематический слух, научившись различать отдельные звуки в составе слова. А эти знания являются залогом будущей грамотности.

СЮЖЕТ

Мальчик Пашка (он же ведущий), хочет научить своих питомцев грамотности. Игроки бросая кубик, попадают на клетку с определенной буквой. Наступив на букву игрок должен ответить на вопрос заданный Пашкой.

Например:

Что за буква? Назови слово на эту букву, (Б-Барабан), расскажи, в какие еще слова входит эта буква или начинается с этой буквы, озвучь слоги с этой буквой. Выигрывает тот, кто первый пройдет к Пашке (финишу), правильно ответив на вопросы ведущего. Игра заканчивается тогда, когда все игроки дойдут до конечной клеточки.

СЮЖЕТНАЯ ЦЕЛЬ ИГРЫ

- Цель Пашки ведущего - задавать вопросы ученикам, что бы им было интересно учиться, и справедливо распределять задания.
- Цель зверюшек - выучить математику быстрее других ребят и прийти первым!

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображен Пашка на огороде с буквами. Буквы являются клетками игрового поля и предназначены для перемещения по ним персонажами. На каждой такой клетке может одновременно

находиться любое число фишек игроков. Игрок считается победителем, если он прошёл до конца алфавита к Пашке.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если с детьми играет взрослый, то он становится Пашкой. Если дети играют самостоятельно, то Пашкой становится один из них по договорённости или по жребию и берёт себе карточку с алфавитом, но не показывает её другим игрокам.

УЧЕНИКИ ПАШКИ И ПИТОМЦЫ

Зверюшки ходят первыми. В свой ход игрок бросает кубик и перемещает фишку вверх по полю на столько клеток, сколько очков выпало. После чего Пашка задаёт ему вопрос: «Какая это буква?» или «скажи слово на эту букву», а в случаи с буквами Ъ, Ы, Ь сказать слово в которой присутствует эта буква. Если игрок дал правильный ответ, то его фишка остаётся на занятой клетке. Если же он ошибся, то Пашка обязательно называет правильный ответ, а игрок должен снова бросить кубик и отступить вниз по полю на столько клеток, сколько очков выпало. После чего в тот же ход Пашка задаёт ему вопрос, связанный с буквой, на которую он попал, и так до тех пор, пока игрок либо не ответит правильно, либо не спустится до самого старта.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

Теперь, когда вы познакомились с правилами, давайте подробнее остановимся на обучающем процессе. Если все игроки одного возраста и приблизительно одинаковой подготовленности, то гораздо лучше делать тему игры общей для всех, чтобы ребёнок запоминал материал не только в свой ход и учился не только на своих ошибках, но и повторял и запоминал материал в ход товарищей. Если в игре участвуют ребята разного возраста, то перед началом игры взрослый должен определиться с задачей для каждого и придерживаться её выполнения на протяжении всей игры.

**ПУСТЬ ВАШ МАЛЫШ УЧИТСЯ
С УДОВОЛЬСТВИЕМ!**

ПРИБРЕТАЙ ТАКЖЕ ИГРУ -ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ "ШКОЛА УДАВА"

