

«СЛОВОДЕЛ»



Игра «Словодел» (уличная версия) за основу взята классическая настольная игра.

Возраст игроков 5-7 лет и старше.

Цель: Составление слов из букв.

Задачи:

- различие звуков и букв, нахождение звука в слове, составление слов из букв;
- развитие фонематического слуха;
- обогащение словарного запаса, активного словаря;
- развитие моторики;
- умение с пользой проводить свой досуг;
- умение использовать подручные средства для изготовления игр.

Атрибуты:

Доска разлинованная по размеру крышек(букв), если на прогулочном участке есть стол, лучше начертить разлинованный квадрат на столешнице, на постоянную основу. (можно сразу делать по принципу шахматной доски, так еще сможете поиграть в шашки/шахматы на этом же поле)

Цветом квадраты на поле, не выделяем, пока только учимся составлять слова, без подсчета баллов. Счет можно вести на количество букв, из скольки, составил новое слово.

Крышки белые от сока с нанесенными буквами по количеству как в словоделе (приложено на фото), можно сделать цифры до 10, для закрепления порядкового счета (индивидуальная работа на прогулке). Как вариант гласные написать красным, но когда выставляете в виде кроссворда, очень бросается в глаза, теряются в словах, поэтому лучше все одним цветом или второй комплект просто алфавита с разделением цвета на гласные и согласные (как вариант, при изучении алфавита, для наглядности).

Емкость для хранения (2-3 литровая пластиковая тара с крышкой, лучше непрозрачная, для того, чтобы не видно было букв и не нужно было бы их переворачивать перед игрой. Просто достаем/добираем нужное количество из банки и играем)

Правила игры следующие:

Из емкости с буквами каждый игрок берет по 7 фишек.

Первое слово должно пересекать клетки в центре поля. Слова составляются по принципу кроссворда. Право первого хода предоставляется участнику, который составил самое длинное слово из имеющихся букв.

Количество слов, которые можно составить за один ход из имеющихся на руках фишек, не ограничено. Новые слова составляются на основе существующих, т.е. уже имеющиеся на поле слова или буквы должны входить в состав новых слов. После того, как слово будет составлено, подсчитываются очки за него, игрок доводит количество своих фишек до 7 и передает ход следующему игроку.

В процессе игры, дети узнают новые слова, (педагог вносит пояснения слов при необходимости) учатся составлять и правильно писать слова, запоминая написание слов.

Варианты:

1. Учим звуки и подбираем к звуку букву.
2. Составляем из имеющихся букв слово.
3. Достань букву и назови слово начинающееся/оканчивающееся/имеющее этот звук.
4. При большом количестве букв, можно также поиграть и «Наборщик» где из одного длинного слова, составляют новые слова.
5. Читающим детям, можно уже спокойно играть в оригинальную версию словодела по принципу кроссворда.

Для удобства и эстетичности, рекомендуем собирать крышки одинакового размера, т. к. если разные, то это при составлении слов бросается в глаза.

- Состав игры: 1. Игровое поле - 1 шт.
2. Фишки с буквами - 120 шт.
3. Дополнительные фишки - 5 шт.

В случае потери фишки с буквой, или для игры по специфическим правилам (интернет-сленг и т.д.), нанесите на фишку необходимую вам букву и ее стоимость с помощью черного маркера.

БУКВА	КОЛ-ВО	ОЧКИ	БУКВА	КОЛ-ВО	ОЧКИ
А	9	1	Р	5	2
Б	3	3	С	5	2
В	4	2	Т	5	2
Г	3	3	У	3	3
Д	4	2	Ф	1	10
Е	9	1	Х	2	5
Ж	2	7	Ц	1	8
З	2	4	Ч	2	5
И	7	1	Ш	1	8
Й	2	5	Щ	1	9
К	5	2	Ъ	1	10
Л	4	2	Ы	2	4
М	5	2	Ь	2	5
Н	7	2	Э	1	9
О	10	1	Ю	1	8
П	5	2	Я	3	3

- Очки за букву x 2 ■ Очки за слово x 2
■ Очки за букву x 3 ■ Очки за слово x 3



Игра «СЛОВОДЕЛ»™ рассчитана на 2-4 игроков в возрасте от 7 лет.

Очередность хода устанавливается игроками самостоятельно. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

В начале игры фишки выкладываются картинками вниз, перемешиваются и каждый игрок берет по 7 фишек. Первое слово располагается так, чтобы оно пересекало любые две коричневые клетки в центре поля. Слова составляются по вертикали или горизонтали и должны читаться сверху вниз, либо слева направо. За один ход можно составлять любое количество слов из имеющихся на руках фишек. Новые слова составляются на базе существующих, т.е. в новые слова помимо новых фишек обязательно должны входить уже имеющиеся на поле слова или буквы. После подсчета очков за составленное слово, игрок добывает недостающее до 7 количество фишек, и ход переходит к следующему игроку. Если игрок использовал за один ход все 7 фишек, он получает премию в 25 очков. Игрок, который не может или не хочет составить ни одного слова, имеет право пропустить свой ход и обменять любое количество фишек на новые. Сумма очков за один ход складывается из 3-х слагаемых:

1. Сумма очков букв, входящих в новое слово.
 2. Премии для букв. Количество очков букв, расположенных на зеленых клетках удваивается, а на желтых утраивается.
 3. Премии для слова. Сумма очков всего слова удваивается, если одна из букв слова попадает на синюю клетку и утраивается, если на красную.
- Сначала подсчитывается премия за буквы, затем за слово. Каждая из

премиальных клеток используется при подсчете только один раз. Фишка с буквой «е» используется и в словах с буквой «ё».

Фишка  может заменять любую фишку и при подсчете иметь соответствующее количество очков. Очередной игрок в свой ход может заменить стоящую на поле фишку  на фишку с действительным ее буквенным значением при условии, что он использует эту фишку в этот же ход.

При составлении слов в базовых правилах используются только существительные в именительном падеже и единственном числе, за исключением слов, существующих лишь во множественном числе (ножницы, клещи и т.д.), либо имеющих самостоятельное значение во множественном числе (вес - весы, выбор - выборы). Это же правило распространяется на уменьшительно-ласкательные и другие производные формы (банька, хвостик - не разрешено, мостик (капитанский) - разрешено). Отдельно оговаривается использование существительных без самостоятельного значения, обозначающих процесс действия по значению глагола, узкоспециальных терминов, жаргонизмов (разг.), имен собственных и т.д. Тем не менее, возможности игры позволяют игрокам по договоренности вносить свои изменения в правила в зависимости от состава игроков и их настроения. К примеру, очень весело проходит игра на интернет-сленге.

