

ПРАВИЛА ИГРЫ

Станьте отважными искателями сокровищ! Отправьтесь на необитаемый остров и найдите старинный пиратский клад в непроходимых джунглях, а заодно отработайте произношение звуков С и Ш! Вас ждёт увлекательное путешествие на одном из двух уровней сложности - со словами и с предложениями.

Подготовка к игре

1. Распечатайте игровое поле и карточки на плотной бумаге. При желании на обратной стороне карточек можно распечатать картинки-рубашки, но это необязательно. Рубашки книжной ориентации предназначены для карточек со словами, а альбомной - для карточек с предложениями и стихами.
2. Разрежьте карточки по линиям и положите слова отдельно от предложений. Это разные уровни сложности игры.
3. Подготовьте 1 игральный кубик и фишку по количеству игроков.

Ход игры

1. Решите, на каком уровне сложности вы будете играть.
2. Положите соответствующую колоду карточек на стол рядом с игровым полем (так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться) рубашками вверх.
3. Выберите ведущего. Это может быть один из игроков, обычно - взрослый. Он должен следить за правильным звукопроизношением у всех участников игры.

6. Первый игрок бросает кубик и двигает свою фишку на то количество кружочков, которое выпало на кубике. Затем он берёт верхнюю карточку из колоды, переворачивает и вслух читает, что на ней написано, стараясь чётко проговаривать звуки С и Ш, а также другие изученные звуки (если попадаются звуки, которые ребёнок пока не учился произносить, можно не стараться их чётко проговаривать и вообще не акцентировать на них внимание). Для нечитающих детей на карточках со словами также есть картинки, карточки с предложениями и стихами им зачитывают взрослые, а дети повторяют.

7. Если игрок не смог чётко произнести заданное слово или предложение, на следующем круге он пропускает ход. Задача ведущего - тактично обратить на это внимание игрока, если он сам этого не заметил. Можно дать ему ещё 1-2 попытки, но не задерживать игру до бесконечности.

8. Все остальные игроки по очереди проделывают то же самое. Если игрок попадает на красный кружок, он сразу делает 3 шага назад, если на зелёный - 3 шага вперёд.

9. Выигрывает тот, кто первый дойдёт до финиша.