

Игра предназначена для 1-4 игроков.

В наборе:

- 4 пластиковые модели: шляпа, коробка, дерево и стул
- 16 картинок с героями
- 40 карточек с заданиями
- Двусторонний волчок (на одной стороне слова указания, на другой противоположности)

Что же у нас получается, когда

- ✓ медведь на стуле хочет сидеть, (bear – chair)
- ✓ пчела на дерево взмыла (bee-tree)
- ✓ замок тихонько за коробку скок! (clocks – box)

Правильно! Получается динамичная словесная игра «Лисичка в коробочке», где дети помимо всего прочего учатся живо и ярко мыслить.

И это вовсе не ерунда! Изучение предлогов, следование инструкциям и тренировка рифмовки – все это способствует раннему развитию навыков чтения и письма.

ИНСТРУКЦИЯ

Что развивает

Почему в принципе так важно упражняться в правильном использовании предлогов с детьми?

- ✓ Это помогает следовать заданным направлениям и давать свои собственные инструкции
- ✓ Это способствует активному расширению пассивного и активного словарных запасов
- ✓ Это учит давать четкое подробное описание местоположения того или иного объекта и знакомит со зрительно узнаваемыми словами (многие предлоги являются зрительно узнаваемыми словами)
- ✓ Это помогает заложить качественные основы навыков чтения и письма (распознавание слов и развитие словарного запаса)
- ✓ Это помогает развить пространственное воображение (где находится тот или иной объект/человек по отношению к другим объектам/людям).

Варианты игр

Подготовка

Расположите все элементы набора в открытом для детей доступе. Продемонстрируйте детям 4 крупные модели (шляпу, коробку, дерево и стул). Теперь покажите детям картинки с героями.

В случае игры на английском языке вы можете также указать на то, что на каждой карточке изображен герой, чье имя рифмуется с наименованием большой фигурки (например, fox – box). Для целей визуальной подсказки карточки с героями маркированы цветом, совпадающим с цветом фигурки для рифмовки (например, “cat” с фиолетовой рамкой рифмуется с “hat” – шляпой фиолетового цвета).

Затем время рассмотреть волчок: обратите внимание детей на секторы с предложениями, изображенными с передней стороны волчка, и на их противоположности на обратной стороне. Именно волчок определяет, куда следует переместить выбранного героя.

Крутим волчок и выполняем выпавшее движение (например, если нам выпадает “cat” и “behind”, то необходимо расположить “cat behind the hat” – кошку позади шляпы). Позвольте детям вдоволь покрутить волчок, изучая обе стороны волчка.

Наконец, можно перейти к карточкам с заданиями: они также как и карточки с героями маркированы цветом, обозначая соответствие определенной модели.

Карточки с заданиями дают указания, куда следует разместить то или иного героя по отношению к моделям, то есть они выполняют ту же роль, что и волчок.

Обратите внимание, что карточки различаются по уровню сложности: ребус (картинка) для новичков, многошаговая картинка и противоположности (с желтыми краями) для более продвинутых игроков.

Карточки с ребусом имеют две стороны, они отлично подходят для самопроверки: с передней стороны слово и картинка, с обратной – предлог (обратите внимание, что на обратной стороне дан только один вариант ответа, в то время как в некоторых случаях их может быть несколько). Продолжайте игру до тех пор, пока дети не станут уверенно чувствовать себя, выполняя задания выше. Более сложные задания можно найти в карточках с желтыми рамочками – они предполагают выполнение ряда инструкций и их противоположностей.

Как использовать

- Начните с того, что дайте каждому ребенку модель и картинку с героем с рамочкой идентичного цвета. Теперь по очереди называем рифмы (“bee – tree” и так далее), а затем крутим волчок, чтобы определить, куда конкретно следует положить картинку относительно модели.
- После кручения волчка, составляем полное предложение, задействуя модель, предлог и героя: “put the bee behind the tree”. При желании вы можете опустить необходимость рифмовки и просто располагать героев в соответствии с цветом рамки и предлогом. Позвольте детям крутить волчок, изучая разные предлоги (не забывайте про предлоги-противоположности на обратной стороне волчка – для этого просто отсоедините стрелочку и прикрепите ее с нужной стороны)
- Теперь раскладываем перед собой картинки с героями, и крутим волчок, чтобы определить последующее действие. По аналогии с первым пунктом смотрим на цвет рамочки героя, сопоставляем с моделью и ориентируемся на предлог, выпавший на волчке (например, “put the bear on the chair”).
- Выберите карточки с заданиями, опираясь на уровень мастерства в этой игре, и расположите их в колоде. Теперь каждый ребенок должен выбрать модель, карточки с героями и карточки с заданием аналогичного цвета. А теперь по очереди выполняем задания в карточках, читая их вслух. Если мы играем на английском, то особенно полезно выделять при чтении рифмующиеся слова.

Дополнительные возможности использования

- Для самых маленьких игроков мы предлагаем также использовать в играх осязаемые предметы, чтобы игра имела менее абстрактный характер.
- Также полезно в самом начале вдобавок к картинкам озвучивать инструкции вслух (“put the cat in a hat” – положи кошку в шляпу и так далее)
- Вы можете усложнять инструкции таким образом, чтобы ребенку необходимо было задействовать разные части тела, для их выполнения. Например, « положи лисичку себе на голову».
- Старайтесь стимулировать ребенка озвучивать местоположение того или иного героя относительно моделей в ходе выполнения инструкций.
- Усложняя игру, попросите детей называть предлоги противоположные тем, что выпадают на волчке/карточке с заданиями: на/под, справа/слева, внутри/снаружи. Так, например, выполнив задание на волчке, попросите малыша назвать противоположный предлог и расположить героя новым образом.