

Мир взрослых для детей - это сплошная загадка! О чём они говорят между собой, ребёнку порой совершенно не понятно, даже если это папа и мама. Всё это из-за того, что значения многих слов в языке взрослых детям ещё не известны. Но потом, постепенно, по мере взросления, все секреты раскрываются и язык взрослых становится понятным. Но нужно ли так долго ждать?

«Словарный запас» - это уникальная, весёлая игра, с помощью которой можно в увлекательной форме с лёгкостью освоить и запомнить многие слова, которые раньше казались непонятными!

В результате дети начнут понимать больше и раньше, что очень благотворно скажется на их развитии. Ведь чем больше словарный запас, тем выше эрудиция, тем сложнее инструменты познания мира и решения задач!

Для закрепления употребления на практике новых слов есть второй вариант игры, который будет не менее увлекательным - здесь игрокам понадобится фантазия, смекалка и логическое мышление.

Будет ли игра интересна взрослым?

Взрослым в этой игре тоже скучать не придётся - для них есть специальный, третий уровень сложности. Также взрослые могут участвовать в играх с детьми в качестве артибра.

Желаем успехов!

В комплект игры входит:

1. Карточки со словами разного уровня сложности – 800 штук;
2. Толковый словарь, содержащий объяснения значений этих слов – 1 штука;
3. Правила игры – 1 штука.



Карточки со словами подразделяются на три уровня сложности:

1-й уровень – зелёный. Для детей от 6 лет*. Слова из этой группы знает и использует практически каждый взрослый, но дети, хоть и часто слышат их, обычно не могут объяснить их значение.

2-й уровень – жёлтый. Для детей от 9 лет. В этой группе содержатся слова, которые взрослые употребляют в речи нечасто. Детям эти слова, как правило, не знакомы.

3-й уровень – красный. Для детей от 14 лет и взрослых. Часто значения слов из этой группы не могут объяснить даже образованные люди. Дети, в большинстве случаев, не знают их совсем.

*Привязка к возрасту детей у каждой категории слов весьма условна – готовность каждого конкретного ребёнка воспринимать ту или иную информацию может определить воспитатель, учитель и родители.

Листы с карточками вначале нужно разрезать по линиям, чтобы получились карточки. Не обязательно сразу разрезать все листы – можно выбрать несколько, которые вам больше понравились, а в следующий раз разрезать ещё несколько – пока все карточки не будут задействованы.

На каждой карточке в левом верхнем углу указан номер страницы словаря, на которой можно найти объяснение значения этого слова.

1. "Словарный запас". Основной вариант игры.

Количество игроков: 2-6

Подготовка к игре

Перед началом игры нужно определить уровень сложности, приемлемый для всех участников игры, выбрать часть карточек соответствующего уровня и сложить их в какой-либо непрозрачный резервуар (мешок, шляпа, коробка и т.п.) в центре стола.

Для игры также понадобится специальный толковый словарь, который входит в комплект игры.

Процесс игры

Каждый игрок по очереди вынимает из «мешка» карточку со словом, выкладывает её в центре стола и произносит слово вслух.

Его задача – объяснить значение этого слова (как угодно, главное – чтобы был понятен смысл). Если же игрок не знает значения этого слова, то он должен высказать какое-либо предположение.

В том случае, если остальные игроки согласны с объяснением, и никто не хочет что-либо добавить, то открывается словарь и зачитывается правильное значение этого слова. Если игрок объяснил правильно (хотя бы передал общий смысл, без подробностей), то он забирает эту карточку себе, если нет, то она не достаётся никому и откладывается в сторону.

Любой из игроков до обращения к словарю может предложить свою версию толкования слова, если считает все названные трактовки неправильными. В этом случае, после просмотра словаря победитель выбирается из тех игроков, чьё объяснение будет ближе к реальному, и карточка достаётся ему, но ход переходит к следующему по очереди игроку.

Кто победитель?

Победителем признаётся тот, кто первым наберёт установленное количество (например, 10) карточек. Ему присваивается почётное звание «**Эрудит**».

Пример.

Вот как проходил раунд игры между детьми 8 - 10 лет (выбран был жёлтый уровень сложности):

32

АЛЬТРУИЗМ

Первый игрок достал из «мешка» карточку со словом «**АЛЬТРУИЗМ**».

После недолгих раздумий он объяснил значение этого слова таким образом:

– *Альтруизм – это когда люди ползают по горам и пытаются забраться на вершину.*

Второй игрок не согласился с таким объяснением и высказал свою версию:

– *Альтруизм – это когда люди помогают друг другу. Например, когда дают деньги бедным...*

Остальные участники своего мнения не высказали, поэтому было зачитано значение в словаре:

«АЛЬТРУИЗМ. Бескорыстная забота о благе других людей, готовность жертвовать собственными интересами».

Версия второго игрока была намного ближе к истине, чем версия первого, поэтому он победил в этом раунде и забрал карточку со словом себе.

Отыгранные карточки

Карточки, которые уже участвовали в игре и были отыграны – откладываются в отдельную стопку. Так как эти слова игроки уже знают, их можно будет использовать во втором варианте игры, чтобы закрепить в памяти значения этих слов, а также научиться правильно употреблять их в речи.

Роль взрослых в игре

Эта игра предназначена прежде всего детям, она помогает им скорее «включиться» в окружающий мир и понимать происходящие события. Идеальная роль в этом деле (как и в жизни!) достаётся взрослым – они могут быть инициаторами, организаторами, ведущими, арбитрами и, конечно же, непосредственными участниками игры. В любом случае, в выигрыше остаются все участники – эрудиция повышается как у детей, так и у взрослых. Причём многим взрослым придётся довольно часто обращаться к словарю, чтобы не уронить свой статус перед чадами.

Игра вдвоём (взрослый и ребёнок)

Очень эффективной и увлекательной может быть игра в формате «один взрослый – один ребёнок». Такой формат очень удобен: он возможен практически в любое время и в любом месте, участниками могут быть члены семьи разных возрастов (дед – внук, мама – дочь, старшая сестра – младший брат и т. д.)

Вот как может проходить такая игра:

Ребёнок достаёт из «мешка» карточку со словом и объясняет его значение. Если объяснение правильное, и взрослый согласен с ним, то ребёнок забирает карточку себе. Если же взрослый считает, что объяснение неверное – он высказывает свою точку зрения. В этом случае игроки сверяют свои ответы со словарём – чьё мнение подтверждается, тот и забирает карточку себе. У ребёнка всегда право первого хода – взрослый вступает, только если ребёнок ошибся.

Кто победитель?

Побеждает тот, кто выиграет большее количество карточек со словами.

2. "Жили-были".

Количество игроков: 2-6

Эта игра очень полезна для закрепления правильного употребления в речи изученных слов, а также для развития фантазии и сообразительности.

Подготовка к игре

В игре участвуют карточки, которые были отыграны в основном варианте игры. То есть те, которые содержат уже знакомые всем игрокам слова.

Выбранные карточки высыпаются в «мешок» и перемешиваются.

Выбор рассказчика

Игрок, которому выпало право первого хода, становится рассказчиком – ему предстоит рассказывать сказку. Остальные участники становятся подсказчиками. Роль рассказчика переходит от одного игрока к другому.

Раздача карточек

Все игроки-подсказчики достают из «мешка» по 4 карточки (подсказки) и кладут их возле себя. В зависимости от количества игроков, участвующих в игре, а также от желаемой продолжительности игры, число карточек-подсказок можно менять – чем больше их участвует в игре, тем дольше она длится.

«Жили-были...»

Рассказчик придумывает главного героя будущей сказки (им может быть кто угодно) и начинает рассказывать её словами «Жили-были...» или «Жил-был...».

Например, главным героем выбран **верблюд**. Рассказчик начинает так:

Жил-был верблюд. Звали его Том...

В этот момент очередной игрок выбирает из своих карточек какую-либо одну и выкладывает её в центр игрового поля. Рассказчик должен продолжить свой рассказ так, чтобы в нём обязательно прозвучало новое слово.

Например, выложено слово **ДИСТАНЦИЯ**. Вот как продолжил рассказчик:

Том очень хотел пить, но дистанция между ним и водоёмом была очень большая. Он боялся, что не сможет дойти, но выбора не было – он пошёл...

Следующий игрок выложил слово **ИЛЛЮЗИЯ**:

Он шёл день, шёл два, но спасительного водоёма всё не было... И вдруг он увидел вдалеке огромное озеро! Но подбежав поближе он понял, что это была иллюзия – никакого озера там не оказалось...

Затем карту выкладывает следующий игрок и т. д. по кругу. Когда у игроков заканчиваются все карты – рассказчик придумывает концовку своей сказки и раунд завершается.

Очень важно, чтобы рассказчик правильно использовал выпавшие слова. Если же он допустил ошибку и употребил слово не по назначению, то остальные игроки должны его поправить и приписать ему один штраф или предупреждение.

В следующем раунде роль рассказчика передаётся другому игроку, подсказчики достают новые карточки, и игра начинается сначала. В роли рассказчика должен побывать каждый игрок!

Кто победитель?

Победителя выбирают сами игроки – им признаётся тот, кто придумал самую интересную и смешную историю и получил при этом меньше всего штрафов.

3. "Жили-были"-2.

Количество игроков: 2-6

Эта игра предназначена для демонстрации участниками своей фантазии и сообразительности, а также правильного употребления в речи изученных слов.

Игра отличается от предыдущей лишь некоторыми изменениями, которые позволяют игрокам делать свои «сольные» выступления.

В игре также участвуют карточки, которые были отыграны в основном варианте игры и содержат уже знакомые всем игрокам слова.

Рассказчик и эксперты

Игрок, которому выпало право первого хода, становится рассказчиком, а остальные участники становятся слушателями и экспертами. Перед игрой рассказчику назначается лимит рассказа (10 - 15 карточек).

«Сольная импровизация»

Рассказчик достаёт из мешка карточку со словом, показывает её экспертам и начинает свой рассказ, в котором это слово обыгрывается. Затем он достаёт следующую карточку и продолжает свой рассказ, обыгрывая новое слово, затем достаёт новую карточку и т.д., пока не исчерпает лимит, после чего придумывает эффектную концовку и передаёт слово очередному рассказчику. Эксперты во время рассказа отмечают ошибки и выставляют свою оценку рассказу – на основании этих оценок и определяется победитель.

Кто победитель?

Победитель определяется по сумме набранных баллов (оценок, выставленных экспертами), учитываются также остроумие и сообразительность игроков.

Например, рассказчик придумывает героя и начинает сказку:

Жил-был червяк Сергей...

После этого он (рассказчик) достаёт одну карточку со словом и кладёт её на стол. Например, это слово **РАЦИОН**. Вот как может продолжаться сказка:

Серёжа очень любил грызть разные фрукты, но основной его рацион – это, конечно, яблоки. Он их грыз с утра до вечера, без перерывов и выходных...

Затем рассказчик вытаскивает следующее слово, например – слово **ДЕФИЦИТ**:

Но яблок у Сергея был дефицит – оставалось всего три штуки. Поэтому он решил посадить своё яблочное дерево, чтобы яблок всегда было много.

После этого вытягивается следующее слово и т.д. – до тех пор, пока рассказчик не использует необходимое количество все карточек со словами.