Попробуем вместе

Семейный вечер: игры на одном листе

Что понадобится

1–4 ребёнка и один взрослый; возрастной ориентир 6–10 лет. Распечатайте один выбранный игровой лист на А4 и возьмите простые карандаши. Ножницы, клей, фишки и кубик не нужны.

Как начать

Печать односторонняя, масштаб 100%; при обрезке полей — подгонка к печатной области. Выберите одну версию пробы: цветная и чёрно-белая содержат те же игры.

Как ходить

Первым ходит ребёнок, затем остальные по кругу; взрослый в первом круге последний. На одном ходу добавляйте одно решение, событие или деталь. Взрослый читает и по просьбе записывает ответ ребёнка.

Если нужна помощь

Можно попросить подсказку или передать ход и вернуться после следующего участника. Нет таймера, штрафов и выбывания. Проверку и помощь вы найдёте на последней странице пробы.

Внутри пробы

01. Доставим письмо

07. История из шести кадров

11. Общий остров

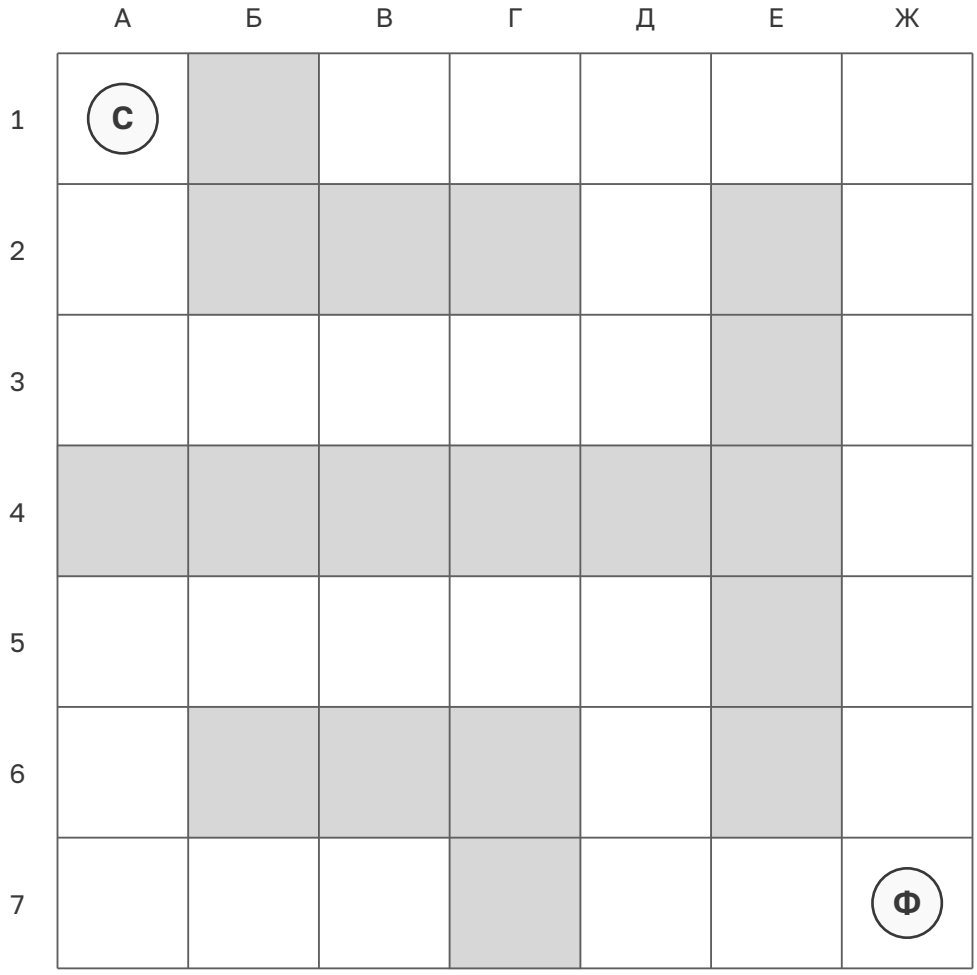
Эти три игры входят в полный набор. Они не являются дополнительными заданиями сверх двенадцати.

01 Доставим письмо

Начните в клетке СТАРТ. Тёмные клетки — стены.

1. По очереди предлагайте один шаг в соседнюю светлую клетку: вверх, вниз, влево или вправо.
2. Обсудите шаг и проведите короткую линию. Через угол и через стену проходить нельзя.
3. Если путь упёрся в стену, вернитесь к развилке; неверную ветку тонко зачеркните.
4. Доведите письмо до ФИНИША. Вместе проверьте весь путь.

Показ: В светлую соседнюю клетку справа пройти можно, если она не стена. По диагонали — нельзя.



С — старт. Ф — финиш. Серые клетки — стены.

07 История из шести кадров

В истории должны появиться зонт, коробка и лента. Они могут быть в любых кадрах.

1. По очереди заполните один кадр: предложите событие и нарисуйте или запишите его.
2. Продолжайте уже начатую историю. Новое событие должно быть связано с предыдущим.
3. Используйте подсказки над кадрами. Взрослый может записать слова ребёнка.
4. Вместе перескажите историю и проверьте три обязательных предмета.

Показ: Герой нёс другу рисунок. Начался дождь, поэтому герой раскрыл зонт.

1. Кто герой? Чего он хочет?

2. Куда он отправился?

3. Что ему помешало?

4. Что он попробовал сначала?

5. Что изменил или кто помог?

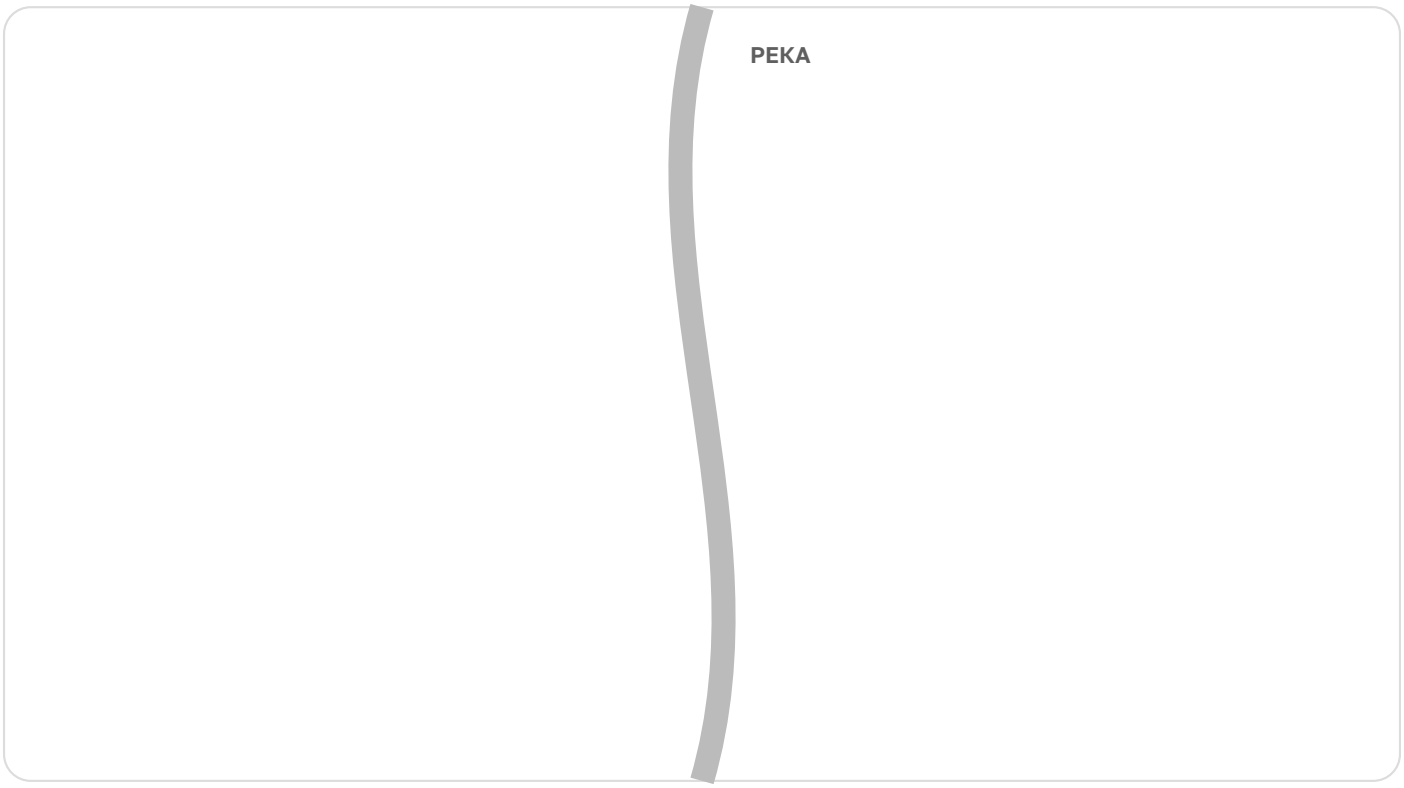
6. Чем всё закончилось?

11 Общий остров

На карте уже есть река. Добавляйте объекты по очереди, обсуждая место до рисунка.

1. Нарисуйте дом слева от реки, сад справа и маяк на любом берегу: по одному объекту на ход.
2. Следующий участник добавляет ровно один мост через реку.
3. Затем нарисуйте дорожку или сеть дорожек между всеми тремя местами. Через реку дорога идёт только по мосту.
4. Вместе пройдите пальцем от дома к саду и маяку. Проверьте пять условий.

Показ: Если дом слева, а сад справа, соединяющая их дорожка должна пройти по мосту.



- [ ] Дом — слева от реки.
- [ ] Сад — справа от реки.
- [ ] Маяк — на любом берегу.
- [ ] Мост — ровно один.
- [ ] Дорожки соединяют три места и пересекают реку только по мосту.

01. Доставим письмо

Путь: А1 → А2 → А3 → Б3 → В3 → Г3 → Д3 → Д2 → Д1 → Е1 → Ж1 → Ж2 → Ж3 → Ж4 → Ж5 → Ж6 → Ж7.

Подсказка. Ищите светлые соседние клетки; не выбирайте направление только потому, что оно ближе к финишу.

07. История из шести кадров

• В первом кадре понятны герой и его желание.
• Есть препятствие, попытка и изменение способа действия.
• Последний кадр показывает, что получилось.
• В событиях участвуют зонт, коробка и лента.
• Каждый добавленный кадр связан хотя бы с одним предыдущим; противоречия обсуждены и исправлены.

Подсказка. Спросите: «Что произошло из-за этого?» или «Что герой попробовал дальше?»

11. Общий остров

• Дом расположен слева от реки.
• Сад расположен справа от реки.
• Маяк расположен на одном из берегов.
• Через реку проведён ровно один мост.
• Дом, сад и маяк соединены дорожками; пересечение реки возможно только по мосту.

Подсказка. Прежде чем рисовать дорогу, покажите пальцем, куда она пойдёт. Ветвление дороги разрешено.