

## **ИГРАЙ и ПОЗНАЙ**

**познавателна игра с 52 карти  
подпомага усвояването на четенето  
за деца над 4 години, от 2 до 52 участници**

### ***ВАРИАНТИ НА ИГРИ***

#### ***Познай!***

В тази игра се включват всички 52 карти. Играта е подходяща за двама участници. Водещият участник трябва да може да чете. Картите с нарисваните картини са обърнати откъм страната с надписа. Възрастният (четящият) участник поглежда към надписа и казва: Познай думата - тя започва със „С” и се римува (завършва по един и същи начин) с „ШАЛ”! (на картината отпред е нарисван шал). Надписът на гърба на тази карта е: „Започва с Ш. Римува се със САЛ.” или друг пример, „Започва с Б. Римува се с КАРЕТА.” (барета). Ако детето познае отговора, то получава картата, а при несправяне - картата се поставя под останалите и отново участва в играта.

Играта продължава, докато детето събере всички карти или предварително определено количество.

#### ***Война с рими***

В тази игра се включват всички 52 карти. Играта е подходяща за двама участници. Не е необходимо играчите вече да могат четат. Единият от участниците раздава всички карти с редуване, така че картите да са разпределени между играчите по равно. Картите са обърнати с гръб (откъм страната с надпис). Всеки играч поставя получените карти на купчинка пред себе си. Единият участник започва играта като слага по средата на игралната маса „с лице“ (от страната с картинката) картата, която е най-горе на купчинката му и изговаря името ѝ. Другият участник също слага карта и също я назовава. Ако двете карти не се римуват, играта продължава по същия начин. В случай, че картите се римуват става „Римна война“ и всеки от играчите трябва да постави по три последователни карти от своята купчинка на игралната маса. Участникът, който има римна двойка измежду своите три карти, печели цялата новосъбрана купчинка.

Ако никой от играчите не направи „римна двойка“, купчинката остава на игралната маса и играта продължава по старому. Ако и двамата играчи имат римни двойки по време на играта, това е повод за ново поставяне на по три карти и определяне на това кой ще вземе новообразуваната купчинка. Принципът е описан по-горе: печели играчът, който има римна двойка сред своите три карти.

Играта продължава докато един от участниците събере всички карти, участващи в играта, и така той става победител във Войната с рими.

## ***Открий замяната!***

Римуващите се картини се подреждат една под друга или една срещу друга. Двойките думи се изговарят и с детето се обсъжда каква е разликата между думите, т.е. кой звук сме заменили, за да се получи новата дума. Например, поставяме пред детето картинките с изображения на „ВЪЗЕЛ“ и „ПЪЗЕЛ“ и искаме да обясни с кой звук е заменен звукът „В“, за да се получи новата дума (отговор: „П“).

Играта би могла да е своеобразен преход към познанието за буквите, като се правят „модели“ на тези думи с различни цветове жетони или се използват шаблони с написани заменящите се букви в думите.

## ***Намери си другарчето***

Играта е подвижна и е предвидена за занимания с по-голяма група деца. Участват толкова двойки римуващи се карти, колкото деца са включени в играта.

На всяко дете се дава карта. За определено време, което се фиксира чрез звучене на музика, пясъчен часовник, сигнал на таймер и т.н., децата се движат свободно и търсят другарчето си, което има втората карта от съответната римна двойка. След като го намерят, участниците се хващат по двойки и изчакват сигнала за край на играта.

От играта отпадат тези деца, които не са намерили другарчето си до сигнала. Победители са всички, които са намерили другарчетата си. Децата изговарят двойката думи от картинките на техните римни двойки, така че играта да бъде полезна за всички.

Раздават се нови карти, като от предходната игра могат да се запазят само римните двойки, които не са открити от участниците.

## ***Горещо***

Играта е подходяща както за индивидуални, така и за групови занимания. Възможно е всяко дете да има по една или повече от една карта, разположена пред него, която да следи в играта.

Водещият казва нова и различна дума, която не е сред набора от 52 карти, но се римува с някоя римна двойка от наличните. Например, водещият казва ВЛАК, КРАК или ФРАК, а на картите имаме изображения на – РАК и МАК. Когато детето чуе рима, съответстваща на неговата картинка, трябва да даде на водещия картата с това изображение. Печели този участник, който се освободи от всички карти.

Ако детето, пропусне да разпознае римата и да даде картата с рима на водещия, картата започва да „пари“ (това се обявява от водещия). Участникът сам трябва да измисли рима на картината от картата и така да се освободи от нея, предавайки я на водещия.

автор: Катерина Щерева

консултант: Росица Николова

предпечатна подготовка: Иван Чепалов

Издателство ГЛОССА ТЕРАПИИ, гр. София

GSM: 0898795413; e-mail: [katerinashtereva@abv.bg](mailto:katerinashtereva@abv.bg); <http://logopedsofia.com/>

всички права запазени, ISBN 978-954-92 903-3-2