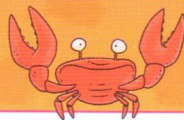


# ЗВЕРОБУКВЫ

## ПРАВИЛА ИГРЫ



Игроков: 2-5  
Возраст: 4+, 8+ лет  
(в зависимости от варианта правил)  
Время: 10-20 минут

Видеоинструкция:  
[www.bandaimnikov.ru](http://www.bandaimnikov.ru)

Чтобы научиться играть в «Зверобуквы», ребёнку вовсе не обязательно знать названия букв — они естественным образом будут запоминаться в процессе игры.

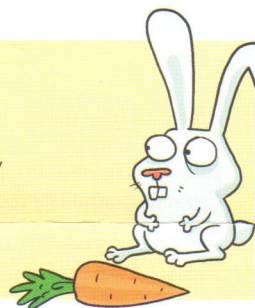
Ребятам, которые уже знают буквы, играть будет не менее увлекательно. В игре они будут развивать память и умение анализировать написание слов.

Кроме основных правил, карточками можно играть во множество других игр, которые помогают расширять словарный запас, совершенствовать грамотность и в целом развивать познавательные процессы.

### Комплект игры:

- 33 карты со зверями\*.
- 70 карт с буквами (33 с цветными отметками-следами для игры по основным правилам, остальные — для игры по дополнительным правилам).
- 1 карта-памятка с алфавитом.

В комплект могут входить запасные пустые карты.



## «Зверобуквы», основные правила (4+ лет)

### Подготовка

Для игры нужно отобрать один из четырёх комплектов карт. Выделение комплектов позволяет обеспечить оптимальное для игры количество карт и при этом охватить все буквы алфавита.

Для того, чтобы отобрать комплект, нужно использовать отметки в виде цветных следов в правом нижнем углу карт с буквами и карт со зверями (рис. 1). Если на одной карте несколько следов — значит, она входит сразу в несколько комплектов.



Рис. 1



Комплект с оранжевыми следами — для самого простого варианта игры. В него входит 8 карт со зверями и 9 карт с буквами. Это самые часто используемые буквы русского алфавита (более 60% всех букв в обычном тексте).



Комплекты с голубыми, зелёными и фиолетовыми следами включают по 11 карт со зверями и по 18 карт с буквами. Чередуя их, можно вводить в игру разные буквы, а разные слова и иллюстрации на карточках зверей сделают игру интереснее.

### Раскладка карт

Карты с буквами тщательно перемешиваются и раскладываются на столе «лицом» вниз квадратом 3×3 или прямоугольником 3×6 (в зависимости от отобранного для игры комплекта).

Карты со зверями из соответствующего комплекта перемешиваются и располагаются стопкой рядом (рис. 2).

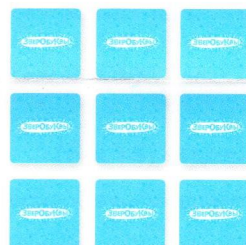


Рис. 2

### Цель игры

Игра состоит из нескольких раундов, в каждом из них разыгрывается одна карта со зверем — она выкладывается из стопки в начале каждого раунда. Задача игроков — открыть все буквы, которые входят в название этого зверя. Тот, кому удастся открыть последнюю из букв, входящих в слово, забирает карту со зверем в качестве «добычи».

После этого из стопки выкладывается следующая карта со зверем — и начинается следующий раунд. Побеждает тот, кто по итогам всех раундов получил больше всего карт со зверями!

### Ход игры

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке.

В свой ход игрок открывает одну из букв. Если она не сов-



Рис. 3

Для игры нужно отобрать один из четырёх комплектов карт. Выделение комплектов позволяет обеспечить оптимальное для игры количество карт и при этом охватить все буквы алфавита.

Для того, чтобы отобрать комплект, нужно использовать отметки в виде цветных следов в правом нижнем углу карт с буквами и карт со зверями (рис. 1). Если на одной карте несколько следов — значит, она входит сразу в несколько комплектов.



Комплект с оранжевыми следами — для самого простого варианта игры. В него входит 8 карт со зверями и 9 карт с буквами. Это самые часто используемые буквы русского алфавита (более 60% всех букв в обычном тексте).



Комплекты с голубыми, зелёными и фиолетовыми следами включают по 11 карт со зверями и по 18 карт с буквами. Чередую их, можно вводить в игру разные буквы, а разные слова и иллюстрации на карточках зверей сделают игру интереснее.

## Раскладка карт

Карты с буквами тщательно перемешиваются и раскладываются на столе «лицом» вниз квадратом 3×3 или прямоугольником 3×6 (в зависимости от отобранного для игры комплекта).

Карты со зверями из соответствующего комплекта перемешиваются и располагаются стопкой рядом (рис. 2).

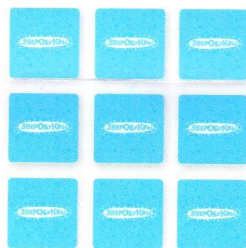


Рис. 2

## Цель игры

Игра состоит из нескольких раундов, в каждом из них разыгрывается одна карта со зверем — она выкладывается из стопки в начале каждого раунда. Задача игроков — открыть все буквы, которые входят в название этого зверя. Тот, кому удаётся открыть последнюю из букв, входящих в слово, забирает карту со зверем в качестве «добычи».

После этого из стопки выкладывается следующая карта со зверем — и начинается следующий раунд. Побеждает тот, кто по итогам всех раундов получил больше всего карт со зверями!

## Ход игры

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке.

В свой ход игрок открывает одну из букв. Если она не совпадает ни с одной из букв в названии зверя, то игрок снова кладёт карту «лицом» вниз, оставляя её на том же самом месте (все игроки, конечно же, стараются запомнить, что это была за буква — это пригодится в следующих раундах). Ход передаётся следующему участнику.

Если же буква совпадает с одной из букв в названии зверя, то игрок оставляет карту открытой на том же месте и продолжает ходить, открывая ещё одну любую букву (рис. 3).



Рис. 3

Таким образом, игрок может продолжать открывать буквы до тех пор, пока не сделает ошибку. Все правильно открытые буквы остаются открытыми до конца раунда.

Как только кто-то из игроков открывает последнюю из букв, входящих в слово (то есть все буквы, входящие в слово, оказываются открыты), он забирает себе карту зверя, и раунд завершается.

После этого все открытые буквы переворачиваются обратно «лицом» вниз (при этом они должны оставаться на тех же самых местах), из стопки открывается следующая карта со зверем — начинается следующий раунд. Ходит следующий по часовой стрелке игрок.

## Завершение игры

Когда вся стопка со зверями разыграна, игроки пересчитывают «добычу». Кто набрал больше карт, тот и победил! Если у игроков одинаковое количество карт — можно сравнить суммарное количество букв в названиях набранных зверей.

## Варианты усложнения

- Карта со зверем показывается только перед раундом, а потом закрывается. В ходе раунда игроки должны по памяти ориентироваться, какие буквы есть в слове (в уме проговаривая и разбивая его на буквы).
- Усложнить условия — буквы должны открываться только в порядке расположения в слове, начиная с первой.
- Использовать в игре карты, входящие в два, три или четыре комплекта.

\* Хотя на них есть и рыбы, и птицы, и растения — в правилах они будут называться «карты со зверями», для краткости.