

Методическая разработка
«Дидактическая игра
«Рифмокуб: рифмы и эмоции»»

Автор: Степанова М. С.

«Рифмокуб:
Рифмы и эмоции» — это игра,
которая сделает процесс обучения весёлым и
интересным!

Цель игры:

Развитие речевых навыков, ассоциативного и творческого мышления, а также эмоционального интеллекта детей через составление рифм, описание предметов и взаимодействие в игровой форме.

Задачи игры:

Формировать навыки подбора рифм и звуковых сочетаний в игровой форме. Стимулировать творческое воображение и ассоциативное мышление. Воспитывать уважительное отношение к другим игрокам и их идеям. Создавать мотивацию к активному участию в игре через соревновательные элементы.

Образовательные области, охватываемые игрой:

✓ Речевое развитие

- Развитие фонематического слуха, умения выделять рифмы и звуковые соответствия.
- Расширение словарного запаса через придумывание рифм и описаний.

✓ Социально-коммуникативное развитие

- Умение работать в команде, соблюдать правила игры, уважать ход других участников.
- Развитие навыков общения через выражение эмоций и взаимодействие с другими игроками.
- Формирование эмоционального интеллекта: распознавание и выражение чувств.

✓ Познавательное развитие

- Познание окружающего мира через исследование свойств предметов и придумывание их характеристик.
- Обучение классификации и обобщению, когда игроки описывают предметы или придумывают действия.

✓ **Художественно-эстетическое развитие**

- Стимулирование творческого мышления через составление уникальных рифм, историй и описаний.
- Формирование чувства ритма и красоты языка.

✓ **Физическое развитие**

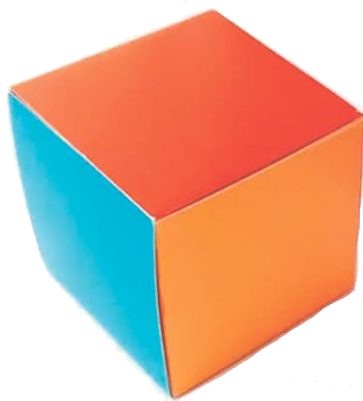
- Мелкая моторика: бросание кубиков, расстановка фишек или жетонов.
- Координация движений и внимательность при активном поиске карточек на игровом поле.

Описание игры

«Рифмокуб» — это увлекательная настольная игра, в которой дети развивают чувство рифмы, эмоциональный интеллект и воображение.

Состав игры

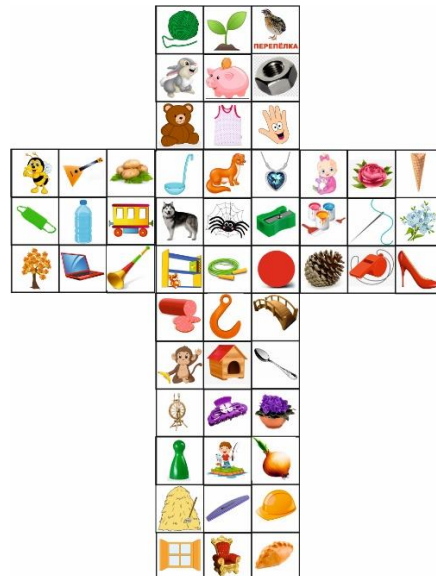
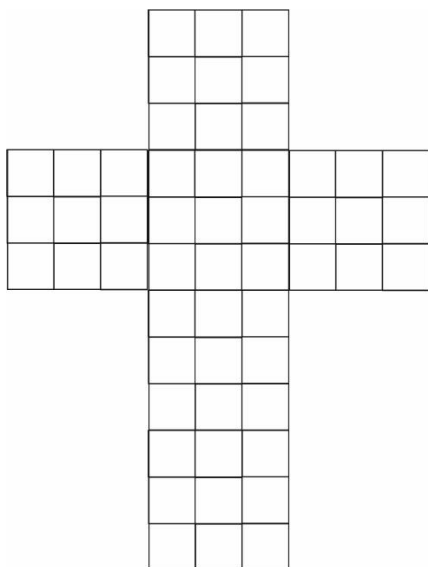
1. Интерактивный куб.



Внутри куба расположено игровое поле, (в зависимости от уровня сложности используется игровое поле с 24 или 54 карточками).

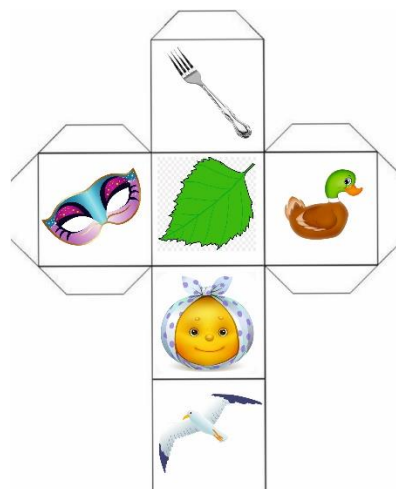
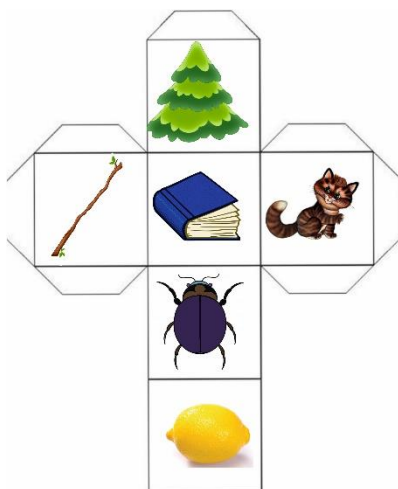
2. Игровые карточки.

На карточках изображены предметы (например, ёлка, шар, лиса, сыр, дом и т.д.). Карточки можно свободно менять местами, что добавляет вариативности.



3. Два кубика.

Каждый кубик имеет 6 граней с изображениями предметов (например, шар, дом, сыр, волк и т.д.).

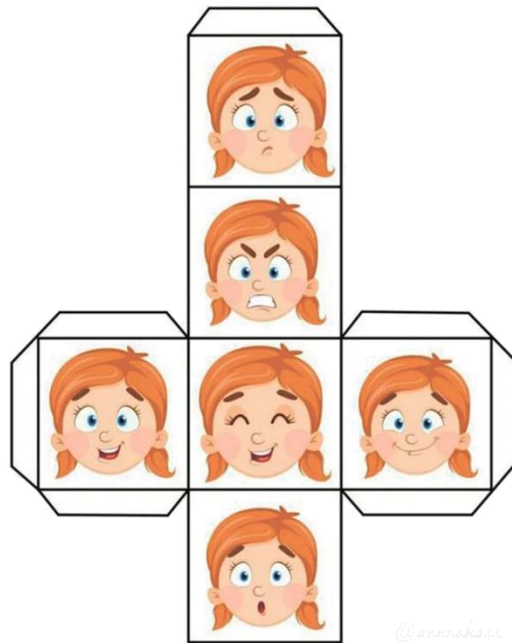


4. Фишки разных цветов.

24 или 54 фишки (по 9 для каждого игрока при полном составе из 6 человек – в зависимости от уровня сложности игры).

5. Кубик эмоций (дополнительно)

На гранях изображены эмоции: радость, грусть, злость, удивление, страх, смущение.



Количество игроков

Игра рассчитана на 2–6 участников.

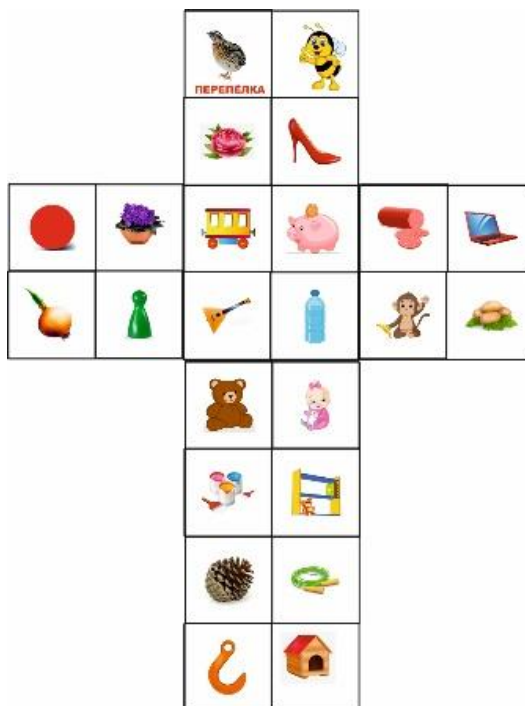
Возраст участников

Игра подходит для детей от 5 до 7 лет.

Варианты игрового поля

Лёгкий этап: 24 карточки

- Подходит для начинающих игроков.



Сложный этап: 54 карточки

- Игра требует большей концентрации и скорости.

Правила игры на игровом поле (54 карточки)

1. Подготовка к игре

- Расположите карточки на поле (в произвольном порядке).
- Каждому игроку выдаётся по 9 фишек.

2. Ход игры

- Игроки по очереди бросают кубик.
- Выпавшая картинка задаёт слово, например, «ёлка».
- Все игроки одновременно ищут на игровом поле карточки, рифмующиеся со словом (например, «иголка», «полка» и др.).
- Игрок, первым нашедший подходящую карточку, выкрикивает рифму и закрывает её своей фишкой.

3. Добавление эмоций

- При использовании кубика эмоций игроки дополнительно выражают эмоцию при произнесении рифмы (например, радостно или с удивлением).

4. Особые правила для 54 карточек

- Если игроки не успевают найти рифму за 15 секунд, они пропускают ход, и кубик кидает следующий игрок.
- Ведущий может менять расположение карточек после нескольких раундов для усложнения.

5. Победа

- Игра заканчивается, когда один из игроков закроет все свои 9 карточек фишками.

Игра с эмоциями и действиями (усложнённый вариант)

- Добавление эмоций.

Используйте кубик эмоций. Например, выпало слово «ёлка» и эмоция «грусть». Игрок произносит рифму грустным голосом: «Ёлка — иголка...»

- Добавление описаний и действий.

Игрок не только называет рифму, но и добавляет описание предмета или действие. Пример: Слово: «мишка»- рифма «шишка». Описание: «мягкий мишка – сосновая шишка». Слово: «дом» - рифма: «гном». Действие: «Гном спрятался в доме».

Также можно использовать наружные грани куба для дополнительной игры.

Игра с наружными гранями куба:

Эта игра предлагает более творческий и динамичный подход, стимулирующий речевое развитие и эмоциональный интеллект. Наружные грани куба оснащены изображениями различных предметов, ситуаций или эмоций.

Правила игры:

1. Количество игроков: от 2 до 6.

Каждый игрок по очереди бросает интерактивный куб. Выпавшая грань показывает картинку, с которой нужно выполнить задание.

2. Задания:

- Придумать рифму на изображение. Например, если выпала картинка с изображением «елка», ребенок может сказать: «Елка – иголка».
- Добавить действие или описание предмета. Например, «Елка-колючая иголка», «В лесу растет ёлка- колючая иголка».
- Если дополнительно используется кубик эмоций, ребенок должен выбрать рифму или описание, связанное с определенной эмоцией. Например, если выпала эмоция «радость», описание для «елки» может быть: «Елочка – нарядная иголочка».

Особенности игры:

- За каждое правильное задание ребенок получает жетон.
- Если игрок не может придумать рифму, он пропускает ход.
- Побеждает тот, кто наберет больше всего жетонов за время игры.

Советы для ведущего.

Следите за правильностью рифм, но не забывайте поощрять даже нестандартные и креативные ответы.

Подбадривайте игроков, если они теряются или долго не могут придумать рифму.

Включайте в игру элементы импровизации: предлагайте детям самим придумать картинку, которой не хватает на кубике, и её рифму.