

ИГРОТЕКА



# Правила игры



**Предмет:** РУССКИЙ ЯЗЫК

**Возраст игроков:** 9+

**Длительность партии:** 20–30 минут

**Количество игроков:** 2–6 человек

## Об игре

Добро пожаловать на борт нашего корабля!

Вместе с командой лучших моряков, ныряльщиков и исследователей вы отправляетесь на поиски приключений. Одно из них не заставило себя долго ждать: вы нашли на затонувшем корабле карточки с загадочными предложениями. Какую тайну они скрывают? Наверняка они помогут найти сокровища и узнать секреты морских глубин! Вся надежда на ваши знания и смекалку! Вам нужно разгадать предложения: поставить слова на свои места. Кажется, они затерялись среди ракушек и водорослей, там, где плавают приветливые рыбки и другие морские существа.

Привет! Давайте знакомиться! Мы поможем вам отыскать сокровища, ведь мы знаем морское дно как свои пять пальцев!



Рыбка Мореход



Морская звезда Лучик



Скат Сократ



Осьминог Ося



Морской конёк Нептун

**Давайте приступим!** Работайте вместе с командой, обращайтесь за помощью к обитателям моря и помните: победит тот, кто первым расшифрует предложение, подобрав подходящие фрагменты с морского дна, и найдёт сокровище!

## Цель игры

Чтобы разгадать тайны глубин и найти сокровища, вам предстоит подобрать термины (члены предложения и части речи) к предложению на игровом поле.

Обращайтесь за помощью к морским обитателям, голосуя за нужные карточки с терминами.

Не забудьте проверить себя – ответы вы найдёте на обратной стороне игрового поля.

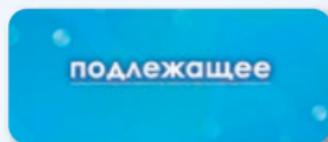
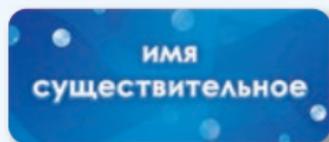
**Ваша цель** – быстрее всех правильно подобрать термины ко всем словам в предложении.

## Состав игры

- 20 игровых полей с предложениями



- 102 карточки с терминами



- 30 карточек для обращения за помощью к морским обитателям (карточки помощи – 6 комплектов по 5 карточек)



- 5 карточек морских обитателей



- **Правила игры** с методическими рекомендациями

## Подготовка к игре

1. Раздайте каждому игроку по игровому полю с загадочным посланием-предложением.
2. Раздайте каждому игроку по 5 разных карточек помощи.
3. Разложите в центре стола 5 карточек морских обитателей.
4. Распределите все карточки с терминами так, чтобы каждый из морских обитателей получил по два вида терминов.

**Важно!** В одной группе должны быть два типа карточек: с частями речи, с членами предложения.

Совмещайте термины таким образом:

Первая карточка	Вторая карточка
имя существительное	сказуемое
имя существительное	определение
имя существительное	обстоятельство
имя прилагательное	подлежащее
имя прилагательное	сказуемое
имя прилагательное	дополнение
имя прилагательное	обстоятельство
местоимение	сказуемое
местоимение	определение
местоимение	дополнение
местоимение	обстоятельство
глагол	подлежащее
глагол	определение
глагол	дополнение
глагол	обстоятельство
наречие	подлежащее
наречие	сказуемое
наречие	определение
наречие	дополнение

# СТАРТОВАЯ РАСКЛАДКА



ИМИ  
прилагательное

обстоятельство



ИМЯ

существительное

определение



название

подлежащее



местоимение

сказуемое



глагол

дополнение



Мореход



Лучик



Уличный

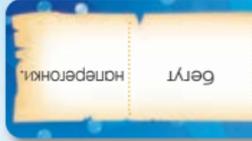
фонарь



Мореход



Лучик



наперерогки,

Бегт



загадочно      подмигнул      и потух.

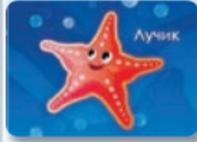
**Игрок 1**

Частявьяе  
венинец  
и черетаха

**Игрок 3**

Снеговик      громко      чихнул      и рассыпался на снежки.

**Игрок 2**



## Ход игры

Игра состоит из раундов, в ходе которых игроки обращаются за помощью к морским обитателям, голосуя за нужные карточки с терминами, а затем располагают подходящие карточки рядом с игровым полем.

### ОПИСАНИЕ 1-ГО РАУНДА ИГРЫ

1. Рассмотрите своё предложение-послание и определите, какие термины вам нужны и к каким морским обитателям за ними нужно обратиться. Сверху, над словами, вам предстоит выкладывать карточки с частями речи, а внизу, под словами, – карточки с членами предложения.

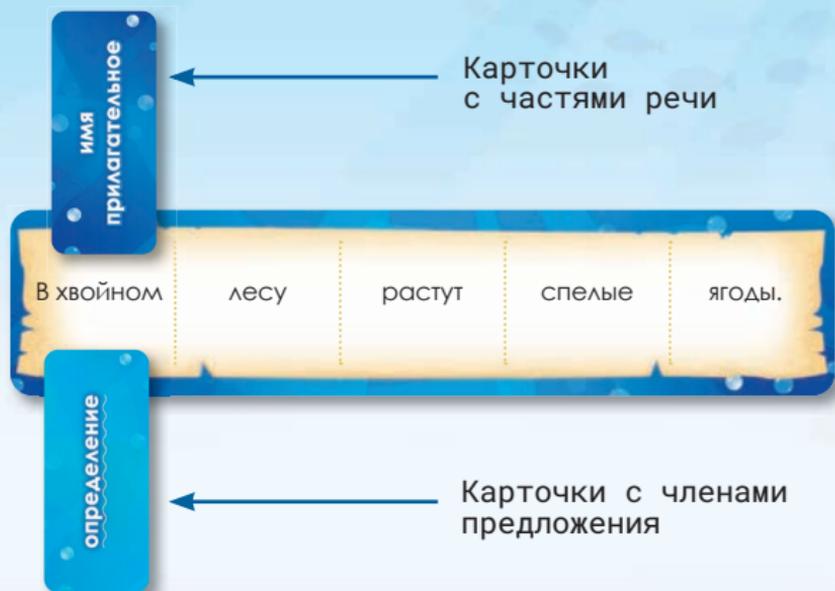
Предлоги и союзы характеризовать не нужно, в ответах они будут выделены специальными знаками:



– союз,



– предлог.



2. Все игроки одновременно выкладывают на середину стола по одной карточке помощи. Для удобства вы можете делать это по команде: «Раз, два, три – помощник, ко мне плыви!»

**Важно!** На каждом этапе голосования можно выбрать только одного морского обитателя из пяти.

3. Подсчитайте количество проголосовавших.

- Если морской обитатель получил **наибольшее количество голосов**, все, кто обратился к нему за помощью, берут столько карточек, сколько человек за него проголосовало. Остальные берут по одной карточке из тех групп, за которые они голосовали.

**Например**, за помощью к рыбе Мореходу обратились три человека, к осьминогу Осе – два человека, а к морскому коньку Робу – один.

Три игрока, которым помогает рыбка, могут взять **три любые карточки** с терминами из тех, что Мореход может предложить: прилагательное и/или обстоятельство.

Например, те, кто выбрал помощь осьминога Оси или морского конька Нептуна, берут **только по одной карточке** из тех, что могут предложить их помощники (осьминог – местоимение или сказуемое, морской конёк – глагол или дополнение).

**Важно!** Если игроку не нужны карточки, которыми может поделиться с ними морской обитатель, он имеет право их не брать. Например, можно взять не три карточки, а только две.

- Если помощник-победитель не определён, то все игроки берут **по одной карточке** из группы того морского обитателя, за помощью к которому они обращались.

4. Расположите карточки-термины, которые вы выбрали, рядом с соответствующими словами в предложении:

Карточки с частями речи

Имя существительное

Имя существительное

В хвойном лесу растут спелые ягоды.

Карточки с членами предложения

определение

The diagram shows a horizontal scroll with the sentence "В хвойном лесу растут спелые ягоды." The words are separated by vertical dotted lines. Above the scroll, two blue labels "Имя существительное" (Noun) are positioned over "лесу" and "ягоды.". A double-headed arrow labeled "Карточки с частями речи" (Cards with parts of speech) points to these labels. Below the scroll, a blue label "определение" (Definition) is positioned under "спелые". A single-headed arrow labeled "Карточки с членами предложения" (Cards with sentence members) points to this label.

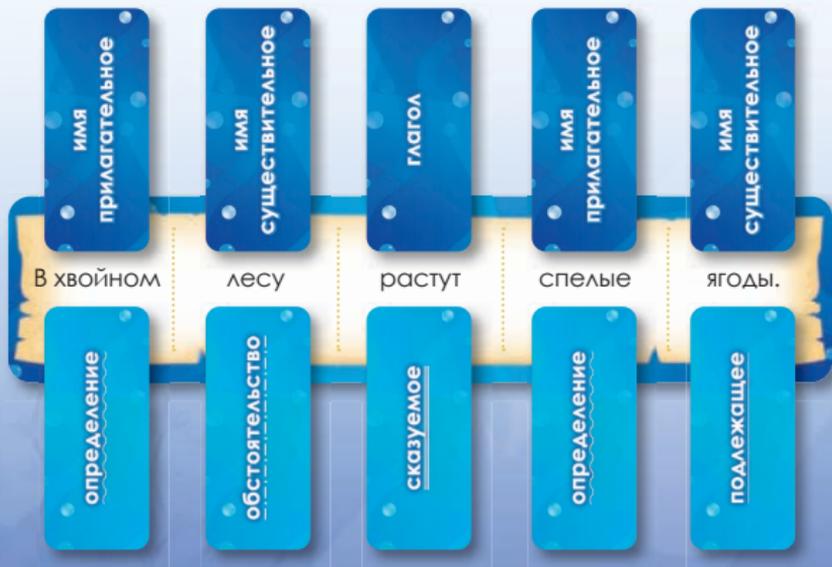
5. Выбирайте, к кому из морских обитателей обратиться за помощью дальше, голосуйте оставшимися у вас карточками помощи. Карточки, которые вы уже использовали, отправляются в сброс.

## ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда у всех остаётся одна карточка помощи. После этого начинается новый раунд и игроки получают полный набор карточек помощи. Игровые действия повторяются – см. пункты 1–5 выше.

## Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков соберёт все карточки и составит полную характеристику предложения, а значит – найдёт желанное сокровище!



## Определение победителя

Игроки проверяют себя и подсчитывают очки: 1 очко за 1 правильную характеристику. Ответы находятся на обороте каждого игрового поля.

Побеждает тот, кто набрал больше всех очков. Победителей может быть несколько.

**Важно!** Победителем может стать и тот, кто не успел собрать все карточки с терминами, но при этом допустил меньше ошибок.

Вам удалось разгадать тайну загадочных предложений, и в награду вы получаете сокровище – оно изображено на оборотной стороне поля!



**МОЖЕТ БЫТЬ, ЕЩЁ ОДНУ ПАРТИЮ?**

# Методические рекомендации

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Синтаксический разбор простого предложения.

Части речи: имя существительное, имя прилагательное, глагол, местоимение, наречие.

Члены предложения: подлежащее, сказуемое, определение, дополнение, обстоятельство.

## СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ

Игра была разработана для преодоления в игровой форме сложностей школьников, которые возникают при необходимости сделать синтаксический разбор предложения: это и знание разных частей речи и членов предложения, и умение различить их, а затем – соотнести с конкретны-

ми словами в предложении, обозначив как частеречную принадлежность каждого слова, так и его роль как члена предложения.

Игра позволяет наглядно увидеть синтаксический разбор конкретного предложения (когда все карточки будут расставлены по своим местам), а также обратить внимание на то, что каждое слово одновременно является и определённой частью речи, и членом предложения.

**Образовательная цель игры:** обобщение и систематизация умений устанавливать принадлежность слова к определённой части речи, производить синтаксический разбор простого предложения.

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВКЛЮЧЕНИЮ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС

### ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ В РАМКАХ ОБЫЧНОГО УРОКА

Возможно несколько вариантов использования этой настольной игры в классе.

#### *Индивидуальный режим*

Каждый ученик выполняет синтаксический разбор предложения на карточке индивидуально. Используется для решения образовательных задач с учётом собственного темпа деятельности каждого ученика.

#### *Групповой режим*

**Вариант 1.** Разбить класс на мини-группы (по 5–6 человек) и предложить им пройти несколько этапов, где нужно будет выполнять разные учебные задачи. Каждая группа выполняет своё задание, подходя к определённому месту в классе (стол с табличкой, доска и т.п.), затем они меняются, каждая

группа движется по своему маршруту (задания могут быть такими: определить часть речи и члены предложения, подобрать к терминам примеры, разделить термины на части речи и члены предложения), а игра будет одним из таких заданий – тогда каждый ученик сможет сыграть сам за себя. Такой вариант подойдёт для разноплановой отработки одной темы либо для проведения итоговой работы в необычном формате.

**Вариант 2.** Класс делится на команды по 4-5 человек. Команда получает одно игровое поле и набор карточек помощи, у учащихся есть возможность обсудить предложение и свою стратегию. Если участников 4, каждый сможет проголосовать один раз за раунд. Можно также договориться, кто за какое слово в предложении «отвечает»: следит, чтобы команда заработала нужные карточки, размещает их на поле, проверяет в конце игры по ответам и т.п.

В этом случае нужно будет организовать рабочее место для каждой команды (сдвинув 2–3 парты), где будут размещаться участники и где они будут собирать карточки. А место для выложенных карточек с терминами и карточек морских обитателей лучше организовать на отдельном столе, чтобы представители команд подходили для голосования.

### ОСОБЕННОСТИ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

При подведении итогов и определении победителя вы можете использовать дополнительные варианты начисления очков, чтобы решить те или иные образовательные задачи. Например, участники/команды сначала проверяют друг друга, если кто-то находит ошибку у другого, то он получает +1 очко.

### НАСТОЛЬНАЯ ИГРА КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ

Используя настольную игру и описанные ниже мини-игры с карточками,

вы можете провести турнир или праздник, который станет неформальным завершением изучения синтаксического разбора простого предложения. Мини-игра «Сочиняй истории» даст участникам возможность потренироваться в сочинительстве и выстраивании связного текста, а также позволит заработать дополнительные очки. А другие мини-игры могут стать разминкой перед основной игрой.

Таким образом, организовав целостное мероприятие, вы разнообразите учебный процесс и повысите мотивацию учащихся.

### УРОК ИЛИ ФАКУЛЬТАТИВ?

Используйте игру на различных факультативах и дополнительных занятиях по русскому языку, чтобы сделать их ещё интереснее и продуктивнее.

## **Дополнительные мини-игры с карточками**

В качестве тренировки перед основной игрой или отдельно вы можете сыграть в мини-игры, чтобы лучше запомнить части речи и члены предложения.

### **1) Какая часть речи?**

#### ***Инструкция для игроков***

Отберите карточки с частями речи. Открывайте по одной и по очереди называйте слова этой части речи. Играйте на время или без, проверяйте друг друга, получайте очки за каждое правильно названное слово.

### **2) Сортировка**

#### ***Инструкция для игроков***

Перемешайте карты с членами предложения и частями речи между собой. Открывайте по одной карте и раскладывайте их в две стопки: части речи – в одну, члены предложения – в другую. Попросите кого-то из друзей, родителей

или учителя проверить вас или воспользуйтесь памяткой в конце правил.

Также можно сыграть на скорость, соревнуясь друг с другом. Для этого нужно разделить стопку на равные части и попросить кого-то засечь время. Выиграет тот, кто справится быстрее всех, допустив при этом меньше всех ошибок. За каждую ошибку в сортировке игрок получает ещё одну 1 секунду к своему времени.

### **3) Что чем может быть?**

Этот вариант мини-игры поможет участникам потренироваться соотносить части речи и члены предложения между собой.

#### ***Инструкция для игроков***

Разделите карточки с терминами на две стопки: части речи и члены предложения. Выберите ведущего. Он забирает себе стопку карточек с членами предложения. Карточки с частями речи нужно раздать всем остальным участникам (по 5–10 карт, в зависимости от количества игроков и желаемого уровня

сложности). Ведущий открывает по одной карточке с членами предложения. Задача игроков – избавиться от своих карточек с частями речи быстрее всех, выкладывая их на подходящую открытую карточку с членом предложения. Выкладывать одинаковые карточки нельзя, засчитывается только первая выложенная! Но не забудьте, что некоторые члены предложения могут быть выражены разными частями речи.

*Например, на карточку «Подлежащее» можно выложить карточки «Существительное» и «Местоимение», на карточку «Обстоятельство» – карточки «Существительное» и «Наречие».*

После того как карточки с частями речи выложены на карточку с членом предложения, они уходят в сброс, а ведущий открывает следующую карточку.

#### **4) Загадай предложение**

##### ***Инструкция для игроков***

Выберите карточки с частями речи или членами предложения, выложите их

на стол в нужном порядке, попросите другого игрока составить предложение по получившемуся заданию. Чтобы сделать игру сложнее, вы можете выкладывать оба вида карточек, указывая, какой член предложения какой частью речи должен быть выражен.

### **5) Сочиняй истории**

#### ***Инструкция для игроков***

После того как партия по основным правилам сыграна, предложите участникам пофантазировать и придумать историю вокруг предложения, написанного на их игровом поле. Обсудите, чья история получилась самой интересной/неожиданной/смешной. Вы можете использовать это задание для получения дополнительных очков в основной партии. Используйте и другие предложения.

# Памятка

## ЧАСТИ РЕЧИ

Часть речи	Что обозначает	Вопросы	Примеры
Имя существительное	Предмет, лицо, живое существо, вещество, явление природы	Кто? Что?	Стул, лампа, гости, сандалии
Имя прилагательное	Свойство или признак предмета, принадлежность признака предмету	Какой? Какое? Какие? Какая? Чей? Чья? Чьё? Чьи?	Добрый, уютное, бабушкин
Местоимение	Указывает на лицо, число, признак или количество, но не называет его	Кто? Что? Какой? Который?	Ты, наш, кто-то, некоторый

Часть речи	Что обозначает	Вопросы	Примеры
Глагол	Действие или состояние предмета	Что делать? Что сделать?	Думай, слушаем, отбросили
Наречие	Признак действия, другого признака	Как? Где? Откуда? Зачем?	Быстро, откуда, почему-то, нарочно

## ЧЛЕНЫ ПРЕДЛОЖЕНИЯ

Член предложения	Вопросы	Какой частью речи чаще всего выражен	Примеры
Подлежащее	Кто? Что?	Существительное	<u>Путешественники</u>
Сказуемое	Что делать? Что сделать?	Глагол	<u>нашли</u>
Определение	Какой? Чей? Который?	Прилагательное	<u>старую</u>
Дополнение	Кого? Чего? Кому? Чему? Что? Кем? Чем? О ком? О чём?	Существительное	<u>карту</u>
Обстоятельство	Где? Куда? Откуда? Почему? Зачем? Как?	Наречие, существительное	<u>в море</u>

# ИПРОТЕКА

Образовательные,  
интеллектуальные,  
развивающие,  
патриотические  
настольные игры

## Математическая дуэль

Тренируем устный счёт, учимся быстро вычислять!



Составляйте примеры на сложение или вычитание и сравнивайте свой результат с результатом соперника.

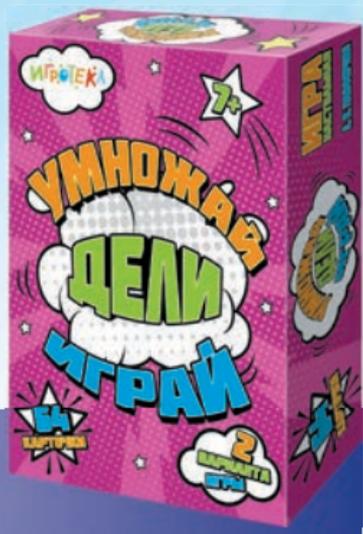
6+  
2-4 игрока  
от 10 мин

## Умножай, дели, играй

Игра-тренажёр для детей, изучающих таблицу умножения.

Вычисляйте быстрее всех, находите нужную карточку, и победа у вас в кармане! Больше играете – скорее запоминаете.

7+  
2–8 игроков  
от 5 мин



## Математический танграм

Вычисления и единицы измерения.



Восстановите геометрический узор, составляя правильные математические примеры! Игра помогает закрепить основные математические операции в игровой форме.

8 тем по математике  
в 8 наборах.

7+, 1–2 игрока, 10 мин

## Орфографический танграм

Профилактика ошибок и закрепление знаний.



Создайте правильное слово или фразу, восстанавливая геометрический узор. Игра помогает повторить важные правила русского языка и развивает внимание.

12 правил русского языка в 8 наборах.

7+, 1–2 игрока, 10 мин

## Природа и человек

Лото по окружающему миру для юных исследователей.

В игре 10 планшетов, на каждом 10 фотографий, а на карточках – описания городов России, водоёмов, животных из Красной книги и других объектов. Узнайте объект по описанию и закройте его на планшете соответствующей карточкой. А если вы опытный игрок – на обратной стороне планшета вас ждёт ещё один вариант игры!



6+, 2–10 игроков, от 10 мин