

Правила игры «Держи ритм!»

Уровень сложности можно варьировать индивидуально, меняя количество жестов или карточек.

Состав: 136 карточек
(6 цветных наборов по 22 карты с жестами и 4 бонусных карты со звёздочками для награждения)

Количество игроков: от 2 до 6

Возраст: от 5 лет

Игра № 1 «Держи ритм!»

Цель игры

Повторить самую длинную последовательность жестов без пауз и ошибок.

Ход игры

1 раунд Все участники одновременно выкладывают на стол по 1 карте за раунд (по 2 карты, если игроков 2–3 человека). Первый игрок раскладывает карты в центре в ряд в любом порядке, который ему нравится.

Внимание! Независимо от количества участников, в ряду должно получиться 4 карты, лишние ведущий по своему выбору отправляет в сброс.

Каждый игрок должен повторить последовательность жестов, одновременно называя их, без ошибок. Если допускается ошибка, то из общей колоды игрок берёт себе одну карту.

1 раунд



БУМ



ОМ



НЕТ



ХЛОП

2 раунд Меняется ведущий, им становится второй игрок. Действия повторяются: все одновременно выкладывают то же количество карт, что и в первом раунде. Ведущий устанавливает последовательность жестов, выкладывая второй ряд под первым.



2 раунд



Каждый игрок должен повторить полученную последовательность жестов, проговаривая названия сначала первого ряда, затем сразу второго ряда.

Раунды повторяются, пока есть карты в руках. Игроки, у которых в конце раунда нет карт, считаются победителями, и игра заканчивается.

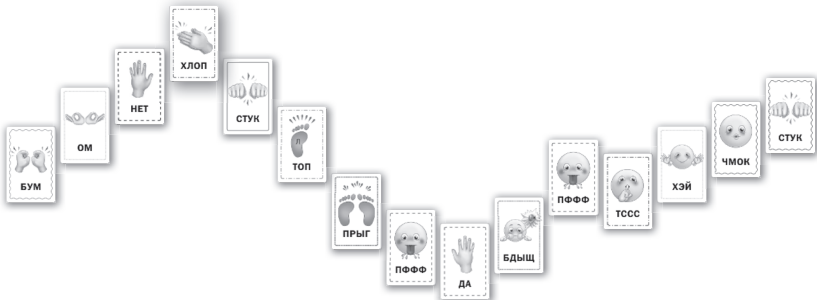
Игра № 2 «Бродилка»

— Цель игры —

Быстрее остальных
добраться до финиша.

Подготовка

В центр стола выкладываются карты, формируя извилистую дорожку от левого края стола до правого. Дополнительно потребуются кубик и индивидуальные предметы-фишки на каждого участника.



Ход игры

В свой ход игрок кидает кубик и показывает столько жестов с «дорожки», сколько выпало на кубике. Если справился без запинок — может передвинуть фишку на соответствующее количество жестов. Если запинка была, то на столько шагов, сколько жестов было выполнено правильно.

Завершение игры. Чья фишка дошла до финиша первой, тот считается победителем.

Игра № 3 «По цепочке»

Цель игры

Повторить самую длинную последовательность жестов без пауз и ошибок.

Подготовка

Игроки получают по 6 карт.

Ход игры

Самый младший игрок начинает игру. Он кладёт свою карту в центр стола, изображает жест и одновременно его озвучивает (читает то, что написано на карте).

Следующий игрок выкладывает рядом свою карту и изображает предыдущий жест и свой, озвучивая каждый жест.

Игра продолжается по следующей схеме: каждый игрок выкладывает рядом с последним жестом свою карту. Показывает и проговаривает все предыдущие жесты и добавляет с озвучиванием свой жест.

За допущенную ошибку — штраф: нужно забрать себе свою карту последнюю в цепочке.

Побеждает тот, кто первый избавится от своих карт и правильно повторит всю полученную последовательность жестов.

Ошибка засчитывается, если:

- ▶ игрок слишком долго колеблется;
- ▶ сбивается с ритма;
- ▶ показывает неверную последовательность жестов;
- ▶ названия не совпадают с жестами.

Игра № 4 «Пойми меня»

При желании
игроки могут
увеличить
количество
раундов.

Цель игры

Выложить на карточках серию жестов, которую изобразит ведущий.

1)



Подготовка

Каждому игроку раздаётся по набору карт одного цвета (по 22 карты).

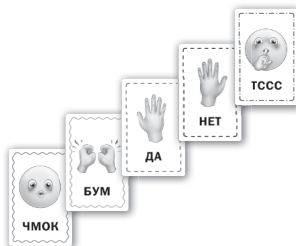
2)



Каждый придумывает и составляет свою последовательность жестов:

- ▶ 1-й раунд — из 3 жестов;
- ▶ 2-й раунд — из 4 жестов;
- ▶ 3-й раунд — из 5 жестов.

3)



Считалочкой определяется игрок (ведущий), который будет показывать придуманную серию жестов первым. Он выкладывает составленную последовательность на карточках, но рубашками вверх, чтобы другие участники заранее их не видели.

Ход игры

Во время хода ведущий показывает руками серию жестов 3 раза. При этом он не произносит слова и звуки, где это возможно. Задача остальных игроков посмотреть внимательно, запомнить и составить из своих карточек такую же последовательность жестов, что показал ведущий.

Проверка: ведущий переворачивает свои карточки, и игроки сравнивают жесты. Если последовательность карточек у игрока и ведущего совпала — ему присуждается 1 балл.

Все игроки должны побывать ведущими одинаковое количество раз. В конце игры баллы подсчитываются. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Игра № 5 «Мемо»

Цель игры

Собрать парные карты быстрее остальных.

Ход игры

В свой ход игрок переворачивает карту одного цвета, затем другого. Если жесты одинаковые, то он забирает их себе и делает ещё ход. Если жесты на перевёрнутых картах разные, то игрок переворачивает их обратно рубашкой вверх, и ход переходит к следующему игроку. Игра заканчивается, когда на игровом поле не остаётся карт. Подсчитываем: у кого больше карт, тот и победил.

Подготовка

Ведущий отбирает 2 набора карт (2 цвета). Повторяющиеся карты «Хлоп» и «Шлёп» нужно отложить. Должно получиться по 20 карт в каждом наборе. Первый цвет — карты перемешиваем и выкладываем рубашкой вверх поле 4 × 5. Рядом из карт другого цвета тоже выкладываем аналогичное поле.

Игра № 6 «РИТМИЧНЫЙ ВЫЗОВ»

Цель игры

Хлопать ритм без сбоев и не пропускать свой ход (вызов).

Подготовка

Участвуют минимум 4 человека. Игроки придумывают общий ритм и запоминают его. Общий ритм может быть любой, самый простой, например: «шлёп, шлёп, хлоп». Каждый игрок получает 1 жест. У всех жесты должны быть разные, поэтому в начале игры нужно «познакомиться» — то есть узнать, у кого какой жест.

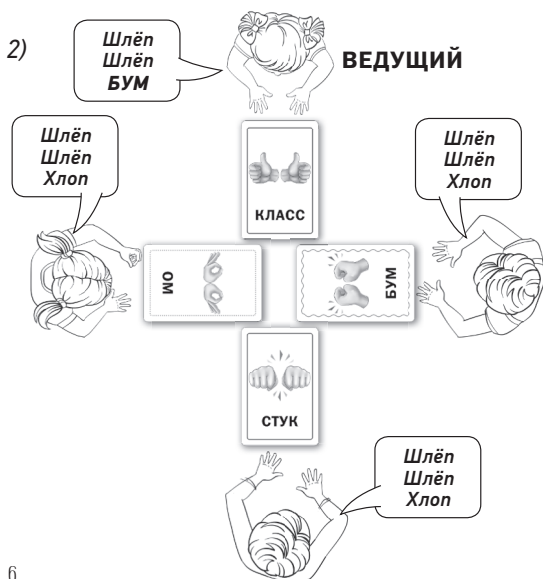
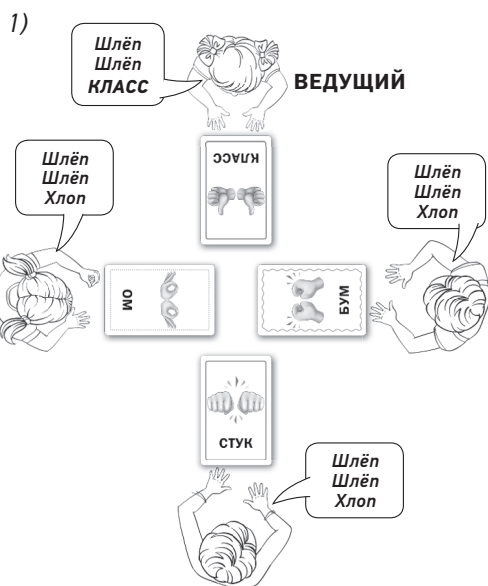
В игре назначаются штрафные баллы, если:

- ▶ игрок сбивается с ритма;
- ▶ показывает не свой или неправильный жест;
- ▶ вызывает того, кто перед этим вызвал его.

В данной игре участники соревнуются во внимательности и ритмичности. Игроки садятся в круг так, чтобы всем было хорошо видно друг друга. Карточку со своим жестом каждый участник кладёт открыто перед собой. Считалочкой определяется тот игрок, который первый будет водить.

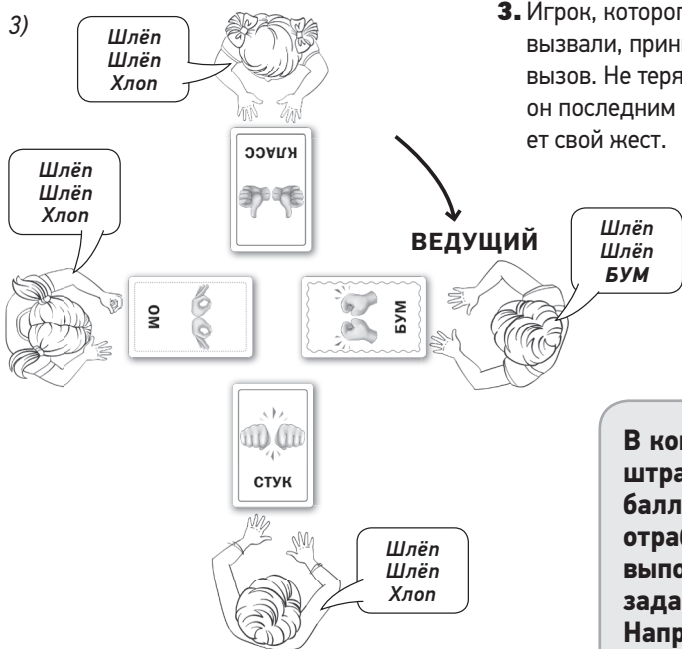
Ход игры

1. Все вместе игроки начинают отхлопывать общий ритм. Все дружно воспроизводят общий ритм (например: «Шлёп», «Шлёп», «Хлоп»). При этом ведущий игрок сначала вместо последнего жеста показывает свой.



2. При повторе ритма вместо последнего жеста общего ритма ведущий показывает жест того игрока, которого хочет вызвать. **Внимание! Остальные игроки продолжают отбивать общий ритм.**

3)



3. Игрок, которого вызвали, принимает вызов. Не теряя ритма, он последним показывает свой жест.

4)



4. При повторе ритма вместо последнего жеста ведущий показывает жест того участника, которого он хочет вызвать. **Вызывать того, кто вызвал тебя, — нельзя.**

В конце игры штрафные баллы можно отработать, выполнив задание. Например:

- ▶ подпрыгнуть на одной ножке 5 раз;
- ▶ постоять с закрытыми глазами, не сходя с места 10 сек.;
- ▶ пройти 10 шагов шагом канатоходца;
- ▶ повторить скороговорку;
- ▶ написать 5 любых слов красивым почерком и т. д.

Игра № 7 «Разноцветный ритм»

Цель игры

Повторить последовательность жестов без ошибок как можно большее число раз.

Подготовка

В центр стола ведущий выкладывает 3 карты разных цветов в любом порядке **в ряд** рубашками вверх. Обратите внимание, что цвета не повторяются. В данном варианте игры нам нужны только рубашки, чтобы определить чёткую последовательность цветов. Далее ведущий выбирает по одной карте с жестом этих цветов и выкладывает их в центре стола, но уже вертикально, **в столбик**. Из карт получится фигура, похожая на букву «Т».

Ход игры

1. Считалочкой определить, кто начинает игру первым. Если играют дети разного возраста, то первым начинает игру самый старший участник. Каждый игрок пробует повторить последовательность жестов, которую указывают цвета рубашек горизонтального ряда.

Например, по горизонтали лежат цвета:

- ▶ 1 — красный,
- ▶ 2 — зелёный,
- ▶ 3 — жёлтый.

Это значит, что игрок должен сначала выполнить жест с красной карточки, затем с зелёной и уже после с жёлтой, независимо от того, в какой последовательности лежат карточки вертикального ряда. Дружно считаем количество повторов последовательности жестов:

Сразу стоит договориться:

- ▶ озвучивать или не озвучивать названия карт во время игры;
- ▶ о количестве попыток у каждого игрока за один ход;
- ▶ о цветовой последовательности горизонтального ряда, которая не меняется перед ходом следующего игрока. Но если хотим усложнить, то меняем.

вательности жестов. По результату игрок либо подтверждает полученный ранее статус, либо получает новый.

4. Ещё раз меняются местами цветные карточки горизонтального ряда. Новую последовательность жестов пробует повторить каждый игрок, как и ранее. По результатам попытки каждый игрок подтверждает или меняет свой статус. Именно этот статус является финальным и присуждается участнику.

При подведении итогов ведущий объявляет финальный статус каждого игрока.

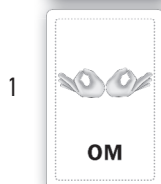
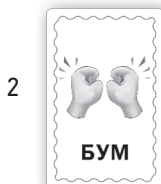
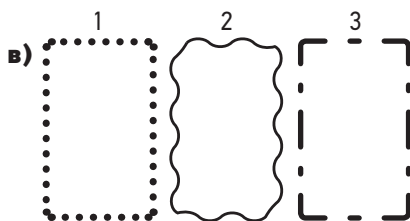


ТАБЛИЦА СТАТУСОВ

По результатам выполнения игрокам присваивается статус (звание):

кол-во жестов \ кол-во повторов		3 раза	4 раза	5 раз
1 раунд (3 жеста)		Прихлоп	Перехлопка	Колотун
2 раунд (4 жеста)		Задорный бубенчик	Бодрая колотушка	Пушка-погремушка
3 раунд (5 жестов)		Чёткий молоток	Ударный громыхайло	Мастер Бомбастер

Варианты развивающих заданий без победителя

«Корректурная таблица»

Все карты перемешиваются и выкладываются рядами.

- ▶ Для детей 4–5 лет
размер поля 5×5 карт;
- ▶ 5–6 лет — 6×6 ;
- ▶ 6–7 лет — 7×7 ;
- ▶ старше 7 лет — 10×10 .

Взрослый даёт разнообразные задания, например:

- ✓ найти определённый жест и перевернуть его вверх тормашками;
- ✓ найти жест и перевернуть рубашкой вверх;
- ✓ найти жест и убрать его с поля;
- ✓ показать два жеста и попросить найти первый и т. п.

Можно давать сразу 2 инструкции.

«Корректурная таблица»

Развивающее упражнение «Логоритмика»

Цель игры

Повторить цепочку жестов либо со словами (слогами), либо под музыку.

Подготовка

Выбираем вместе с ребёнком любые жесты из набора (от 3 жестов).

Ход игры

Взрослый задаёт последовательность, а ребёнок в заданном ритме показывает выбранные жесты.

Во время выполнения жестов можно:

- ▶ считать
«1 — 2 — 3!
1 — 2 — 3!..»;
- ▶ пропевать гласные;
- ▶ проговаривать слоги с автоматизируемыми звуками;
- ▶ проговаривать короткие скороговорки и т. д.

«Логоритмика»

«Цветной код»

Цель игры

Выполнять правильную последовательность движений (прикосновений к карточкам).

Подготовка

Игрок выбирает одну карту с любым жестом. Дополнительно нужно взять по 3 карты разных цветов.

Простой уровень — 3 цвета.

Чем больше цветов, тем сложнее уровень.

Карточки нужно выложить по образцу.

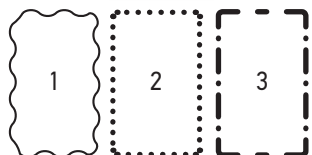
Ниже выкладываем в ряд карточки рубашкой вверх — это «цветовой код». Эти карточки задают последовательность цветов, на которую мы будем ориентироваться в игре.

В столбике (1–8 раунды) и хаотично (9 раунд) расположены парные карточки, к которым нужно прикоснуться одновременно двумя руками в процессе выполнения задания.

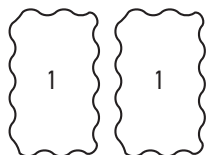
Ход игры

1 раунд Участник выполняет выбранный жест (в приведенном примере — «Бум»), одновременно касаясь парных карточек на поле (например, если жест «Бум», то кулаками, если «Шлёп» — ладошками и т. д.) в обозначенной последовательности. **Если жест артикуляционный или не предполагает прикосновения**

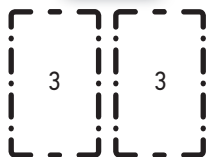
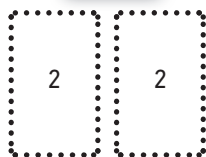
образец раскладки



«Цветовой код»

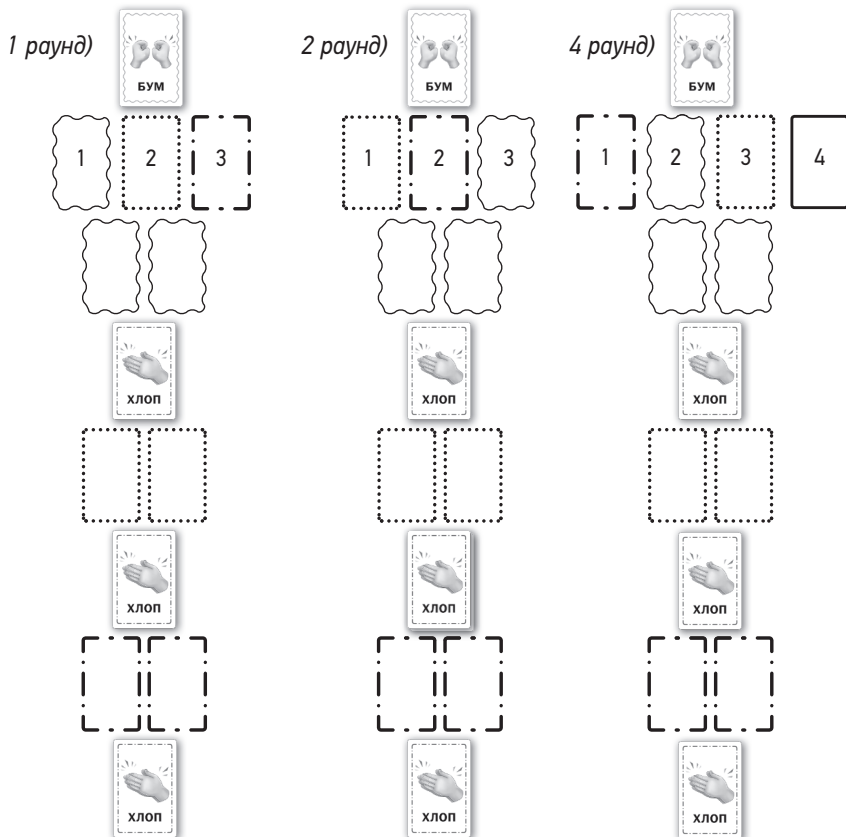


Жест, повторяющийся после каждого прикосновения



Карточки, к которым нужно прикоснуться в процессе игры

к поверхности, то сначала игрок выполняет жест (проговаривает его), а затем указательными пальцами обеих рук дотрагивается до парных цветов в заданной последовательности. После каждого выполненного жеста и прикосновения к парным карточкам игрок делает дополнительный жест — «Хлоп». Повторить 3 раза.

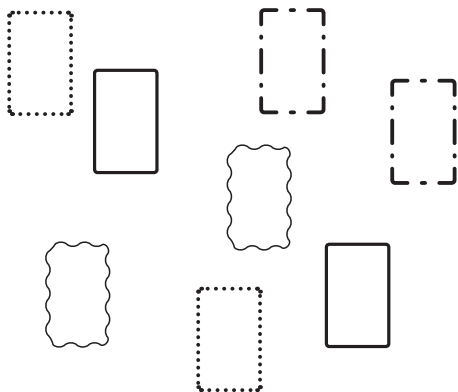


2 раунд Взрослый или последний игрок предыдущего раунда меняет последовательность цветных карточек в «Цветовом коде». Столбики с парными карточками остаются не тронутыми.

3 раунд Аналогично второму раунду последовательность цветных карточек в «Цветовом коде» ещё раз меняют.

4 раунд В «Цветовой код» нужно добавить ещё один цвет, а затем пару карточек того же цвета доложить в столбики. Всего в игре будет участвовать карточки 4 цветов.

9 раунд)



«Цветовой код»

5–8 раунд Аналогично 2–3-му раундам, нужно менять последовательность цветов в «Цветовом коде». В столбиках расположение карт остаётся неизменным.

9 раунд Парные цветные карточки из столбиков хаотично расположить на столе. Как и в предыдущих раундах, нужно коснуться парных цветных карточек в последовательности, указанной в «Цветовом коде».

Чтобы продолжить игру, можно увеличить количество карточек или изменить выбранный жест на другой. Помните, дополнительный жест — «Хлоп» — всегда остаётся.

«Музыкально-ритмические разминки»

Цель игры

Выполнить жесты под музыку ритмично и без сбоя.

Пример 1

Потребуется подготовка от взрослого. Нужно заранее составить последовательность жестов так, чтобы можно было ритмично отхлопать песенку.

Включаем детскую песенку и вместе с ребёнком повторяем жесты в такт музыке. Например, песенка из серии мультфильмов «Обезьянки» (автор слов Г. Остер, автор музыки: А. Кутиков).

«Музыкально-ритмические разминки»

Жесты
повторяются
по строчкам.

В каждом маленьком ребёнке —
И в мальчишке, и в девчонке —
Есть по двести грамм взрывчатки
Или даже полкило!



ДА



ДА



ДА



ШЛЁП

×4

(повторить)

Должен он бежать и прыгать,
Всё хватать, ногами дрыгать,
А иначе он взорвется:
«Трах-ба-бах!» — и нет его!



ШЛЁП



ШЛЁП



ШЛЁП



ШЛЁП

×4

(повторить)

Каждый новенький ребёнок
Вылезает из пелёнок —
И теряется повсюду,
И находится везде!



хлоп



хлоп



хлоп



хлоп

×4

(повторить)

Он всегда куда-то мчится,
Он ужасно огорчится,
Если что-нибудь на свете
Вдруг случится без него!



хлоп



шлёп



хлоп



шлёп

×4

(повторить)