

## ИГРОВАЯ МЕХАНИКА ИГР-ХОДИЛОК

У каждой игры есть некоторый возрастной диапазон, в котором она интересна и обладает развивающим потенциалом. Если ребенок для какой-то игры еще слишком маленький, то он старается уклониться от нее, потому что она для него так сложна, что из приятной деятельности превращается в утомительное и обременительное занятие (где он вдобавок постоянно чувствует себя неуспешным). Наоборот, если человек из игры уже вырос, то ему становится неинтересно в нее играть, потому что она слишком легкая. Как вариант, он продолжает играть, но уже в формате отдыха, потому что интеллектуального вызова игра больше не представляет.

Игры жанра «ходилка с кубиком» являются интересными и развивающими примерно с пяти лет. Речь сейчас идет не только о тех играх, которые почти полностью сводятся к механике «бросить кубик и сделать столько шагов, какое число выпало». Это также всевозможные «змеи и лестницы».

Чтобы ребенок вообще смог поиграть в такую игру, он уже должен уметь считать от одного до шести, пусть и не очень уверенно, и опознавать эти числа на кубике. В четыре года многим детям это еще недоступно, а в пять они в основном уже могут с этим справиться.

Интересно, что одна из главных развивающих задач, которые решают ходилки, это начало формирования представления о нуле как точке отсчета. Когда детей учат считать, то считают обычно с единицы: один, два, три, четыре... Поэтому когда ребенок кидает кубик и начинает двигать фигурку, то клетку, на которой фигурка стояла изначально, он может принимать за единицу:

— Один (фигурка стоит), два (фигурка делает первый шаг), три (фигурка делает второй шаг)...

Проходит довольно много времени, прежде чем ребенку удастся связать число на кубике с числом шагов и запомнить, что один — это когда фигурка сделала один шаг, а когда она еще стоит на месте, считать не надо, потому что она еще ни одного шага не сделала.

Вторая сложность, с которой они сталкиваются, это синхронизировать счет с перемещением фигурки. Многие пятилетки делают так: они вслух считают, а руками ритмично переставляют фигурку с клетки на клетку, но делают две эти вещи слегка с разной скоростью. В итоге ребенок вроде все правильно посчитал, а фигурка оказалась совершенно не там, где нужно. И на этом моменте нужно просить ребенка считать помедленнее и следить за тем, чтобы фигурка делала новый шаг только тогда, когда он называет новое число. Что происходит в этот момент? Счет, который пока еще является для ребенка чем-то вроде стишка или считалочки, более осознанно применяется к конкретным объектам.

Если смотреть с точки зрения программы действий, то здесь программа как минимум из двух шагов:

- 1) бросить кубик (зафиксировав результат броска)
- 2) отсчитать столько шагов, сколько выпало на кубике.

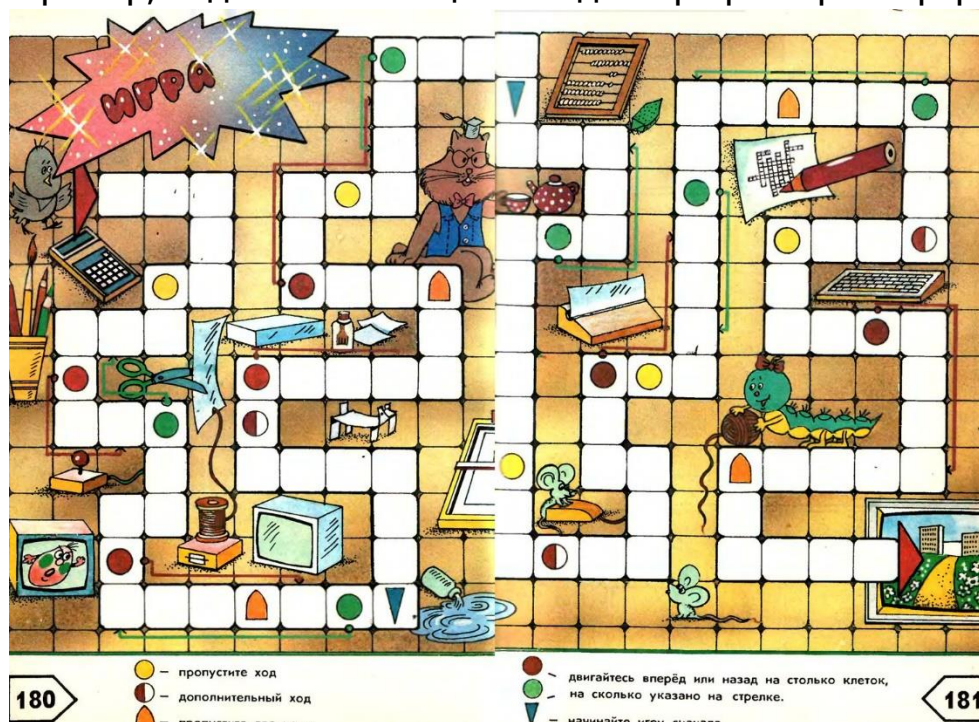
Дополнительные элементы типа «змеи» или «лестницы», которые перемещают фишку на несколько клеток вперед или назад по треку, решают две задачи.

Во-первых, это упражнение на внимание. Ребенку нужно каждый раз, совершив ход, проверять (и это уже третий шаг в программе действий!), не надо ли с этой клетки перепрыгнуть на какую-то другую. И это достаточно сложная задача, потому что нужно учитывать направление стрелки.

Второй момент – это то, что игра становится менее предсказуемой, и ребенок включается в нее эмоционально: он боится попасть на клетку, которая отправит его назад, и очень хочет попасть на клетку, которая отправит его вперед. Это добавляет элемент азарта.

К шести годам ребенок уже уверенно считает в пределах десятка, и механика перемещения фигурки через бросок кубика в основном исчерпывает свой развивающий потенциал. Она автоматизируется, и на первый план выходят уже разные дополнительные элементы механики.

Вот, например, ходилка из «Энциклопедии профессора Фортрана».



Здесь на треке много условных обозначений с разными вариантами дополнительных действий. Игроку нужно будет часто останавливаться и смотреть по легенде, что дальше делать. Если он попытается запомнить, какой значок что означает, будет заодно неплохая тренировка для памяти.

## Добавляем задания

Можно усложнить ходилку заданиями. К тому моменту, когда ребенку исполняется шесть, он уже умеет кидать кубик, опознавать число на нем и двигать фигурку ровно на столько клеток, сколько надо. В этот момент для него становятся актуальны ходилки с механикой фантов. Ребенок с заметно большим энтузиазмом выполняет полезные для него задания и упражнения, если это часть игры.

Вариант ходилки с фантами — это, например, «[Волшебник Изумрудного города](#)». Первое, что в этой игре любопытно, это кубик: он указывает не число шагов, а мини-упражнение для мелкой моторики: толкнуть фишку, подбросить фишку, скатить фишку с горки. Все это требует точных движений кисти и пальцев.



Задания в «Изумрудном городе» подобраны так, чтобы они развивали речь и саморегуляцию ребенка. Например, «не шевелиться до следующего хода» — это упражнение для самоконтроля, оно учит ребенка затормаживать желания вертеться, крутиться, вскакивать и бежать, развивает усидчивость.

Задания «Назови пять блюд», «Произнеси скороговорку» — это упражнения на развитие словарного запаса и звукопроизношения. В игре, как понятно, ребенок выполняет такие задания гораздо охотнее, чем когда они даются просто в форме упражнения. После первых нескольких партий, когда задания уже знакомы, имеет смысл их варьировать — пять блюд заменять на пять фруктов, пять зверей и т.д., одну скороговорку менять на другую.

Физкультурные карточки, типа «попрыгай на одном месте», «проползи на четвереньках» — это эквивалент физкультминутки. Во-первых, они позволяют разгрузить мышечный аппарат. Во-вторых, стимулируют развитие моторной



координации. Песочные часы, задающие темп игры, приучают ребенка укладываться в отведенное время — тоже важный навык в развитии саморегуляции.

Соответственно, период, когда «Изумрудный город» — это именно развивающая игра, приходится примерно на 6-7 лет. В этом возрасте она вносит свой вклад в подготовку ребенка к школе.

### **Добавляем немного озорства**

Еще один вариант ходилки с фантами — [«День вождей»](#). Это более традиционная ходилка: кубик указывает число шагов, дети соревнуются, кто быстрее пройдет по треку до конца.



Дополнительное условие: после каждого хода нужно выполнить задание. Если выполняешь, остаешься стоять, где стоял, а если не хочешь выполнять, делаешь несколько шагов назад. Здесь тоже много развивающих заданий, но основной акцент другой. Задания игры выстроены так, чтобы ребенок чувствовал, что можно шалить и баловаться, и никто не будет за это ругать. Это очень актуально для шести лет. Ребенку, загруженному подготовкой к школе, занятиями, кружками и спортивными секциями, зачастую не хватает возможности просто подурачиться. Планка требований взрослых к ним неуклонно поднимается, а эта игра дает возможность снять напряжение. Поэтому для детей становится большим счастьем, когда ради разнообразия им предлагают поделать что-то смешное и озорное (подрисовать себе усы, изобразить настырного комара и т.д.).

Еще одна важная тема, которую затрагивает «День вождей» — это чувство стеснения. Те или иные задания могут вызывать у ребенка тревогу (а вдруг не получится, а вдруг надо мной будут смеяться, а вдруг это вредно, а вдруг отругают?), но у ребенка всегда есть возможность выбрать, будет он выполнять задание или нет. Это очень хорошая ситуация, когда ребенок сам контролирует,

насколько далеко он готов зайти. Стеснительным детям это позволяет в удобном для них темпе постепенно выходить из зоны комфорта и решаться на что-то, что до сих пор казалось им слишком рискованным или не совсем приличным.

На карточках «Дня вождей» много текста – это означает, что нечитающие дети не смогут играть сами, нужен взрослый ведущий. Взрослому заранее тоже надо подумать, все ли задания для него приемлемы, и что из колоды заданий он будет использовать в игре. Границы приемлемости у взрослых – это отдельная интересная тема. Если родители не терпят беспорядок дома (а игра «День вождей» очень этому беспорядку способствует), такая игра может попасть под запрет.

### **Модель для сборки**

Интересный творческий проект для старшего дошкольника – это сделать ходилку самому. Нарисовать трек и придумать сюжеты такой ребенок может сам – и сделает это с удовольствием. Пронумеровать клетки, возможно, надо будет помочь. Карточки с заданиями можно сделать общими усилиями, причем взрослый имеет возможность настроить эту колоду под задачи развития конкретного ребенка. Например, если ему явно не хватает слов в активном словарном запасе, добавить много-много заданий на лексику.

Вот несколько примеров типовых заданий для развития детей 5-7 лет:

Самоконтроль:

- не шевелись до следующего хода;
- не говори ни слова до следующего хода;
- не улыбайся и не смейся до следующего хода;
- встань как статуя и замри до следующего хода.

Лексика:

- назови пять видов транспорта;
- назови пять фруктов;
- назови пять овощей;
- назови пять домашних животных;
- назови пять диких животных;
- назови пять птиц;
- назови пять насекомых;
- назови пять деревьев;
- назови пять праздников;
- назови пять предметов мебели;
- назови пять профессий;
- назови пять предметов одежды;
- назови пять игрушек.

### Свойства:

- назови пять предметов, которые бывают мягкими;
- назови пять предметов, которые бывают острыми;
- назови пять предметов, которые бывают сладкими;
- назови пять предметов, которые бывают горькими;
- назови пять предметов, которые бывают блестящими;
- назови пять предметов, которые бывают холодными;
- назови пять предметов, которые бывают горячими.

### Конкретное мышление:

- назови пять предметов, которые могут пригодиться на кухне;
- назови пять предметов, которые стоит взять в поход;
- назови пять предметов, которые приятно получить в подарок;
- назови пять предметов, которые могут разбиться;
- назови пять предметов, которые использует врач;
- назови пять предметов, которыми можно рисовать;
- назови пять продуктов, которые можно положить на бутерброд;
- назови пять игр, в которые хорошо играть на улице;

### Аналогии:

- У кошки котенок, а у собаки?
- Осенью дождь, а зимой?
- У машины водитель, а у самолета?
- Попугай в клетке, а рыбка?
- Художник создает картины, а гончар?
- У футболистов мяч, а у хоккеистов?
- Кукушка кукует, а сова?

### Звуко-буквенный состав:

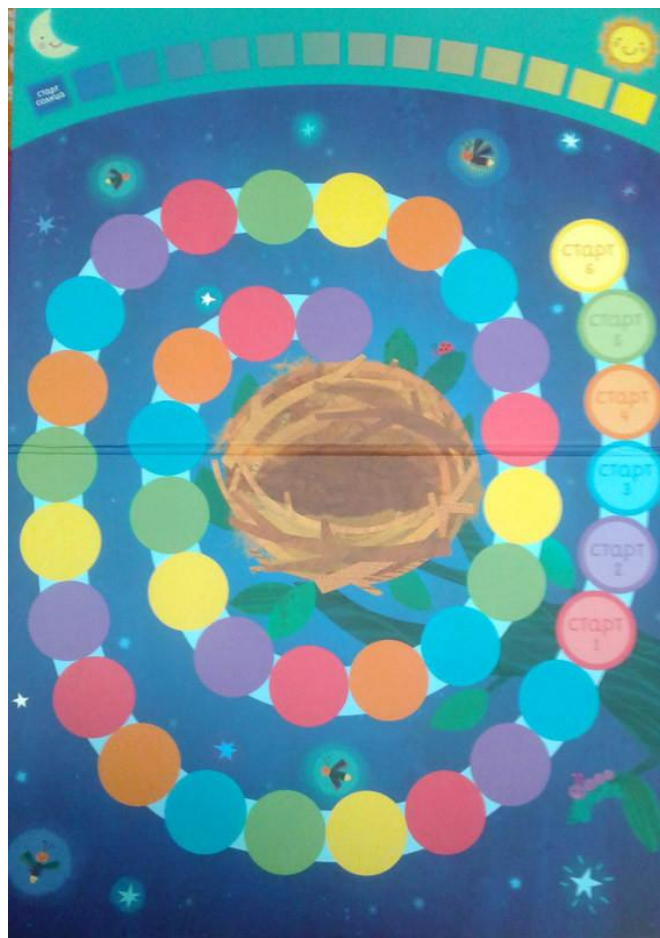
- назови пять слов, которые начинаются на У;
- назови пять слов, в которых есть звук Р и т.д.

### Координация движений:

- потяни себя левой рукой за правое ухо, а правой рукой – за левое ухо;
- закрой глаза и дотянись пальцем до носа;
- встань на одну ногу, закрой глаза и стой так пять секунд;
- изобрази самолет: встань на одну ногу, наклонись вперед и расставь руки в стороны – стой так пять секунд;
- пропрыгай на одной ноге от окна до двери;
- подними карточку со стола с помощью указательного и среднего пальцев;
- нарисуй квадрат с закрытыми глазами;
- нарисуй одновременно — левой рукой круг, а правой рукой квадрат.

## Минус первый уровень сложности

Можно сделать ходилку, которая будет доступна ребенку младше пяти лет. Для этого нужно убрать кубик с числами и заменить его более простым элементом механики. Например, в игре «Совушки, ау» вместо навыка счета используется навык цветового восприятия. Ребенок выбирает цвет из шести вариантов и ищет ближайший кружок на треке, который окрашен так же: туда он и сможет переместить фишку. Если при этом просить называть цвет, то заодно можно потренироваться узнавать и называть цвета.



С одной стороны, таким образом мы получаем возможность приобщить четырехлетнего ребенка к настольным играм (со всеми вытекающими из этого плюсами, которые мы рассматривали ранее). С другой стороны, в это время для ребенка существенно более актуальна свободная ролевая игра, и при наличии выбора между сюжетной и настольной игрой последняя почти неизбежно будет проигрывать.

Самим можно сделать такую ходилку тоже: в этом случае клетки трека раскрашиваются в шесть разных цветов, а ход делается по броску кубика с разноцветными гранями на ближайшую клетку того же цвета. Но чтобы ребенку по-настоящему понравилось в это играть, сюжет должен быть предельно ясен, а все персонажи должны быть крупными, удобными для захвата руками. Можно взять кусок обоев, изобразить на нем крупный яркий трек, а ходы делать любимыми игрушками. Вот бегемот идет на красную клетку, крокодил на зеленую, лев на синюю — и все эти животные дружно движутся в зоопарк (актуально, если ребенок уже был в зоопарке и знает, что это такое).