

Игра «Звонго»



Правила игры: Используя «волшебную палочку», первым соберите все 10 шариков одного цвета!

1. Расстегните сумочку и разложите её как игровое поле.
2. Перемешайте на нём шарики.
3. Пусть один из игроков возьмёт «волшебную палочку» и начнёт игру. Далее ход будет передаваться по часовой стрелке.

Как и зачем адаптировать:

Игровое поле: Готовое поле в наборе довольно маленькое, поэтому для людей с двигательными нарушениями или для понимания правил на начальном этапе можно его заменить на другое. Например, постелить на стол ткань большего размера.

“Волшебная палочка”: Она имеет магниты с двух сторон с разной силой притяжения, но некоторых игроков это путает. Поэтому можно заклеить одну из сторон, выделив, например, условную ручку за которую держаться.

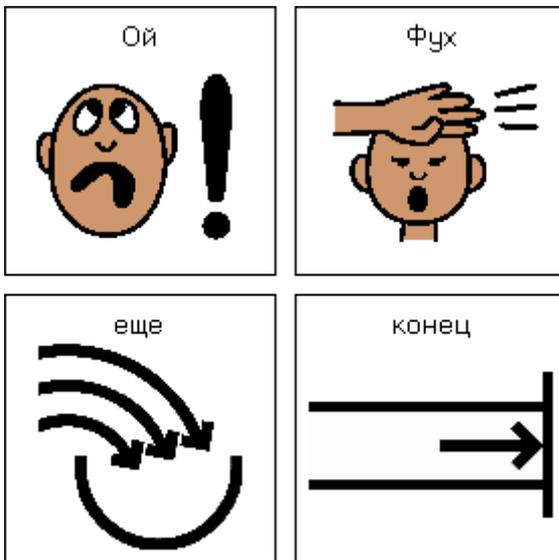
Куда и какие бубенцы складывать: Игра предполагает, что каждый игрок выбирает и запоминает цвет, который будет брать. Некоторым игрокам может быть сложно не сбиваться на другие бубенцы и важно понять, куда их потом складывать. Для облегчения этой задачи можно сделать коробочки таких же цветов, как бубенцы в игре, а для напоминания можно так же добавить карточку с нужным цветом бубенцов.



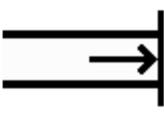
Рис.1. Пример адаптации с помощью коробочек нужного цвета

Таблица участия:

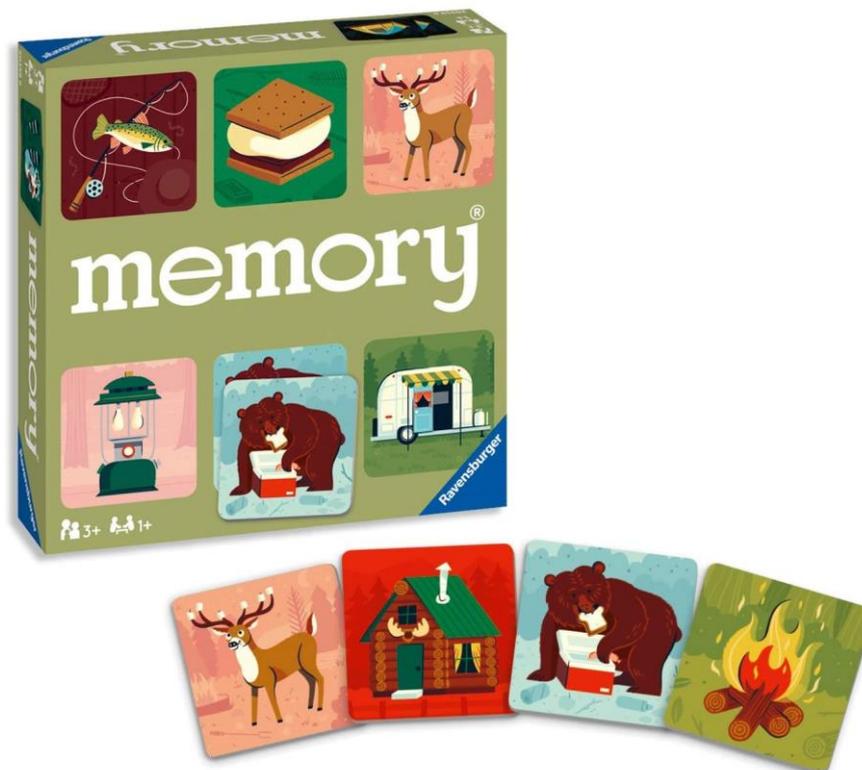
Простая:



Сложная:

<p>я</p> 	<p>Я хочу...</p> 	<p>моя очередь</p> 	<p>твоя очередь</p> 
<p>зеленый</p> 	<p>синий</p> 	<p>золотой</p> 	<p>фиолетовый</p> 
<p>поздравляю</p> 	<p>ура</p> 	<p>Отлично!</p> 	<p>еще</p> 
<p>о, нет!</p> 	<p>фух</p> 	<p>ой!</p> 	<p>конец</p> 

Игра «Мемори»



Правила игры:

Все карточки перед началом игры перемешиваются и раскладываются рядами лицевой стороной (картинкой) вниз. Игроки по очереди открывают по 2 карточки. Если открыты одинаковые карточки, то игрок забирает их себе и открывает следующую пару карточек. Если карточки разные, то игрок переворачивает их и кладет назад. Ход переходит к следующему игроку.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек.

Как и зачем адаптировать:

Интерес: существует большое количество готовых наборов карточек для игры в Мемори. Поэтому можно выбрать игру на ту тему, которая больше интересует игроков (овощи, супергерои, машины, животные, герои мультфильмов и пр.). Если не удалось найти готовую игру, то можно создать индивидуальный набор карточек под определенный интерес. Для этого необходимо найти и распечатать в двойном экземпляре несколько рисунков.

Сложность: Оригинальные наборы обычно состоят из большого количества карточек, но некоторым детям может быть очень сложно ориентироваться в большом количестве карточек, поэтому можно выбрать несколько пар карточек (с сильными отличиями, чтобы меньше путать, можно также убрать очень привлекающие изображения, если ребенку трудно переключиться). Такое упрощение на начальном этапе может помочь быстрее освоить правила игры. Впоследствии можно постепенно усложнять игру, увеличивая количество пар.

Физические характеристики: Игру Мемори можно адаптировать исходя из потребностей потенциальных игроков:

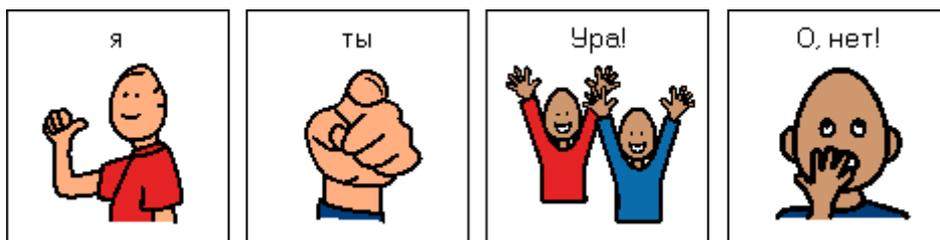
-можно делать карточки БОльшими по размеру,

-можно менять толщину карточек, например, наклеивая их на картон или пластик, чтобы было легче брать,

-для некоторых игроков может быть актуально делать контрастные картинки.

Таблица участия:

Простая:



Сложная:



Игра «Синий Слоник»



Правила игры:

Первый игрок кидает кубик и поднимается по лестнице на такое количество ступенек, которое выпало. Таким образом, все участники поднимаются по очереди по лестнице вверх. Когда кто-то из игроков оказывается на верхней ступеньке, он съезжает вниз с горки в песочницу. Там игрок может взять любую из игрушек, после чего он снова возвращается к лестнице. Игра заканчивается, когда в песочнице не остается игрушек. Побеждает тот, у кого больше всех игрушек.

Как и зачем адаптировать:

Не всем детям доступен счет, поэтому можно заменить кубик с цифрами на кубик с цветными гранями, а на ступеньки лестницы наклеить полоски соответствующих цветов (Например: красный, желтый, синий, оранжевый, зеленый, фиолетовый). Кубик можно

сделать разного размера, исходя из моторных возможностей игроков.

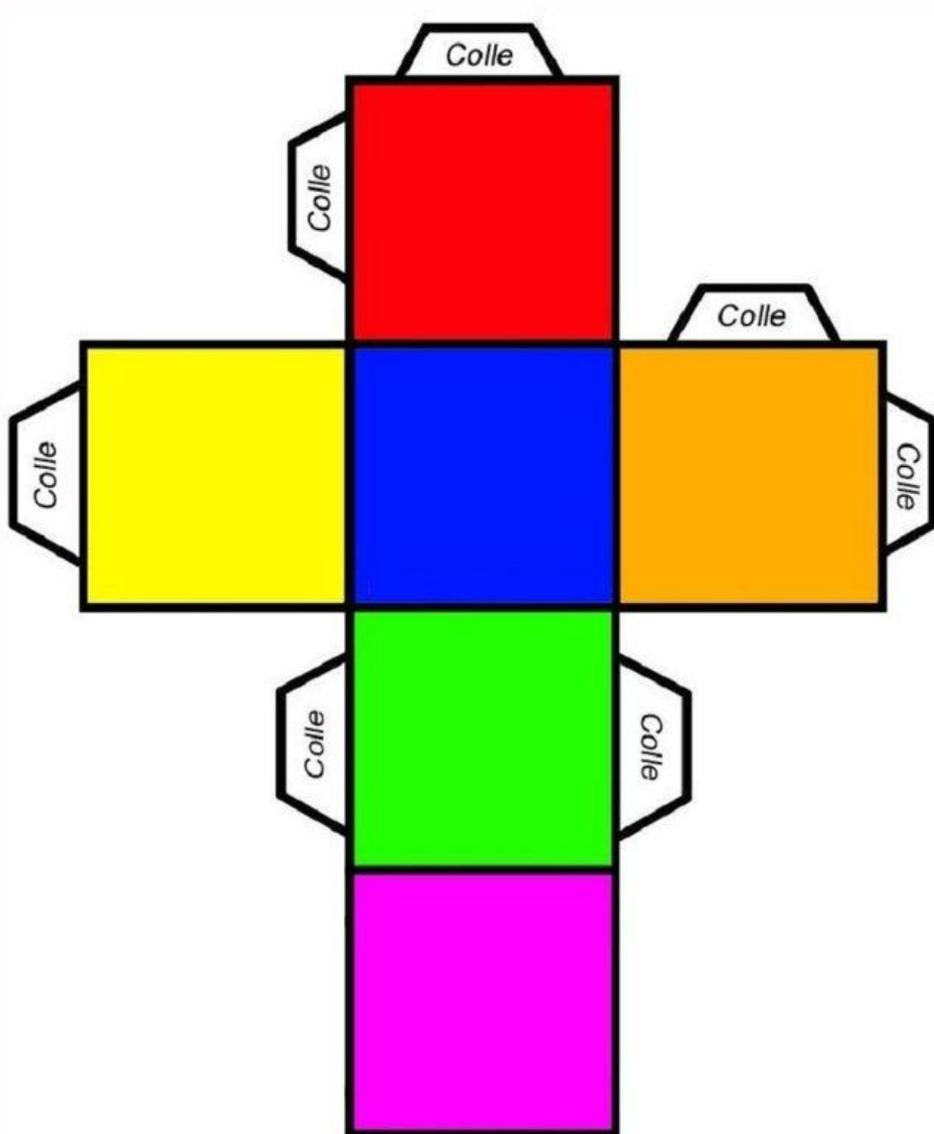


Рис.1 Развертка цветного кубика

Так же можно адаптировать «игрушки в песочнице», заменить их на любые картинки, мотивирующие игроков. Для этого найдите рисунки, которые могут заинтересовать игроков (уточка, поезд и др.).

Выигрывает игрок, у которого больше всего картинок-игрушек, собранных в песочнице.

Для того чтобы посчитать у кого больше картинок, можно создать полоски, на которые необходимо выкладывать/приклеивать картинки. Таким образом, выигравшим будет считаться тот, у кого длиннее полоска (больше картинок на полоске).

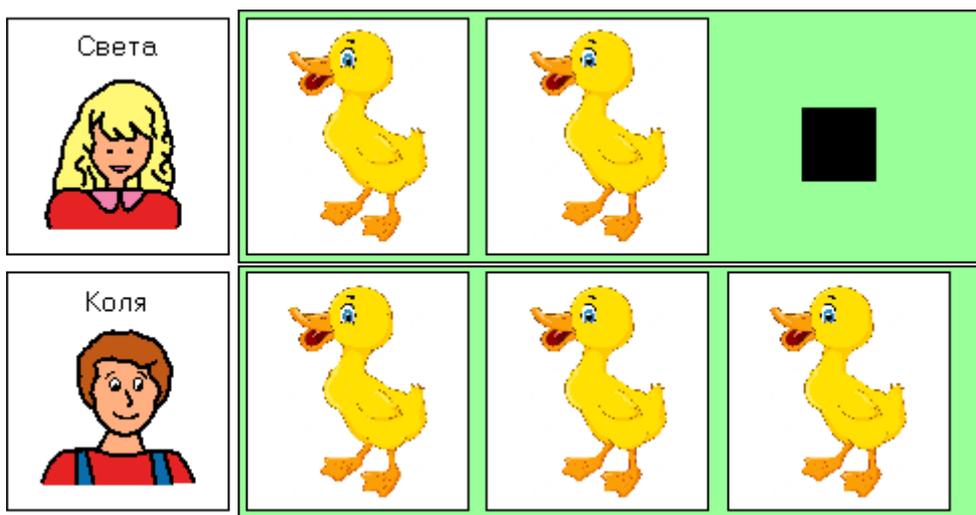


Рис. 2 Игроки приклеивают уточек, которых собрали, съехав с горки

Ход игры: Первый участник кидает кубик и продвигается на ступеньку того цвета, который выпал на кубике.

Например:

- 1 ступенька- красный
- 2 ступенька- желтый
- 3 ступенька- синий
- 4 ступенька- оранжевый
- 5 ступенька- зеленый
- 6 ступенька- фиолетовый

Если выпал желтый цвет, то игрок двигается на вторую ступеньку и т.п. Если выпал фиолетовый, то передвигается на шестую ступеньку (повезло!) и может сразу скатиться в песочницу. Там берет «игрушку» и возвращается в начало лестницы.

Когда игрок кинул кубик и продвинулся по лестнице, ход переходит к другому игроку.

Для поддержки понимания очередности во время игры удобно использовать визуальную поддержку.

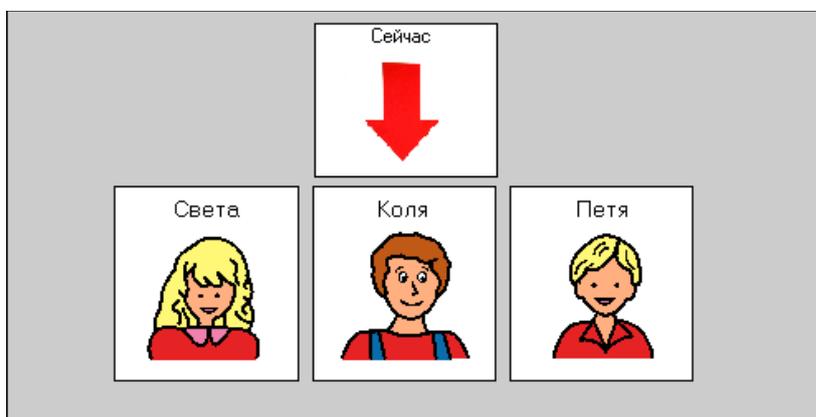
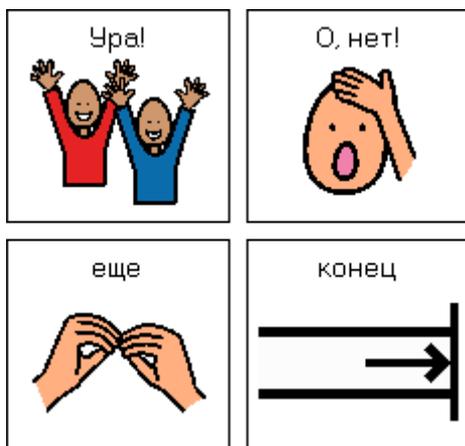


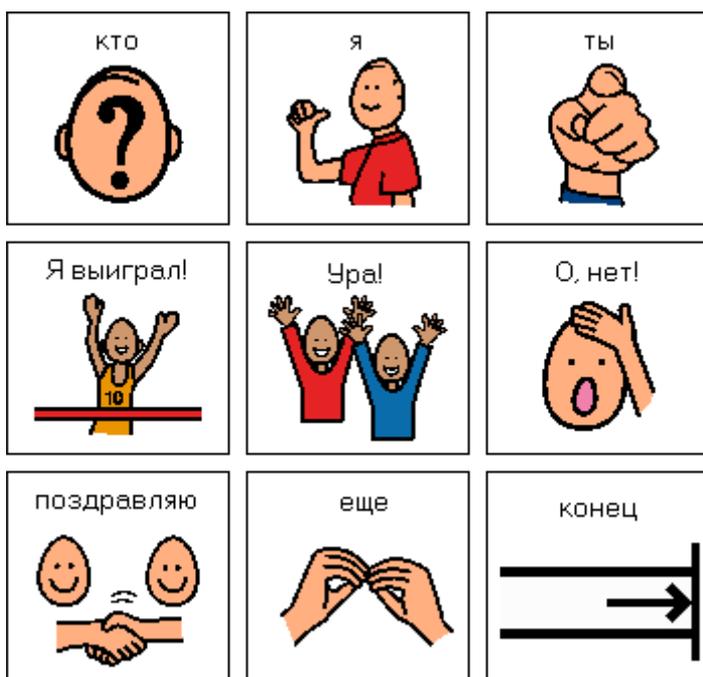
Рис.3 Визуальная поддержка – очередность (карточка «Сейчас» передвигается относительно фотографий участников игры)

Таблица участия:

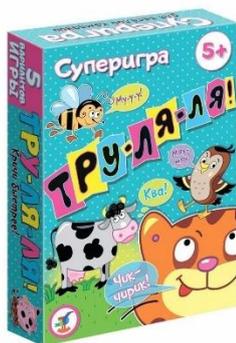
Простая:



Сложная:



Игра «Тру-ля-ля»



Правила игры: В наборе есть несколько вариаций игр. В данном примере мы возьмем первый вариант игры.

Цель игры: набрать как можно больше карт. Каждый игрок выбирает себе животное, «голосом» которого будет «говорить». Человечка выбрать нельзя.

Карты перемешивают и складывают в центре стола в одну колоду рубашкой вверх. Игроки по очереди открывают по одной карте из колоды и кладут рядом во вторую стопку рубашкой вниз. Каждая последующая карта закрывает предыдущую. Если выпало животное, которое загадал один из участников, то все начинают кричать его голосом, стараясь опередить «хозяина» животного. Если сам «хозяин» закричал первым, он забирает последнюю открытую карту себе. Если кому-то удалось его опередить, он забирает все открытые к этому моменту карты.

Если выпало «ничье» животное- кричать нельзя. Тот, кто нарушит это правило, отдает одну свою призовую карту. Её кладут вниз закрытой колоды в центре. Если игрок перепутал «голос», он тоже возвращает одну карту в колоду.

Если выпала карта с человечком, то все участники должны крикнуть «Тру-ля-ля». Самый быстрый забирает все открытые карты, а все остальные игроки отдают ему по одной карте. Игра заканчивается, когда карты в закрытой колоде заканчиваются. Побеждает тот, у кого больше всех карт.

Как и зачем адаптировать:

Если играет 3-4 человека, то уберите из колоды половину карт.

Уменьшите разнообразие животных в колоде так, чтобы в коммуникатор поместились все животные, которые будут участвовать в игре.

Можно подготовить заранее таблицы, например, для коммуникатора GoTalk или коммуникативного приложения в планшете, которое будет озвучивать звуки разных животных.

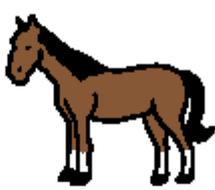
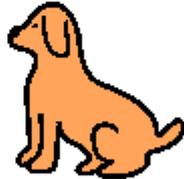
лягушка 		человечек 
попугай 	Кот Баюн 	лошадь 
овца 	змея 	собака 
кукушка 	волк 	лев 

Рис.1 Пример таблицы для GoTalk 9+ (в верхнем левом углу животное, которое выбрал игрок, в остальных клетках те животные, которые могут выпасть в колоде)

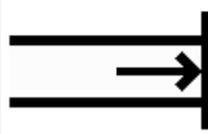
Ход игры:

Дайте выбрать игрокам животное, за которого они будут играть.

Исходя из выбора, раздайте игрокам коммуникаторы с озвучкой животных. Далее играйте согласно правилам.

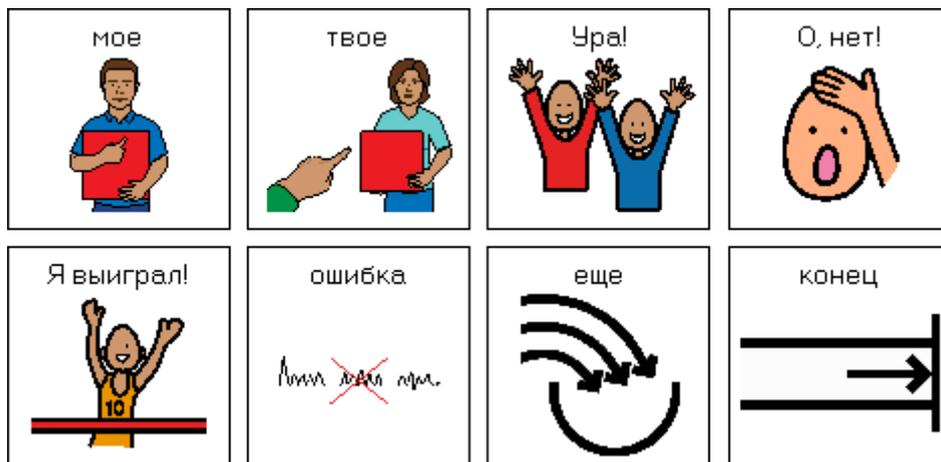
Таблица участия:

Простая:

Ура! 	О, нет! 
еще 	конец 

Сложная:

Так как данная игра является игрой на скорость, то общаться во время раунда может быть довольно сложно, поэтому продвинутые коммуникативные таблицы подойдут не всем.



Игра «UNO Junior»



Правила игры: В оригинальной версии игры «UNO Junior» на каждой карточке нарисовано животное, у которого есть свой номер и цвет.

В начале игры каждому игроку выдается 7 карт, остальные карты кладутся в стопку по середине стола. Верхняя карта открывается и кладется рядом.

Первый игрок на открытую карту должен положить карту, подходящую по одному из параметров, описанных ниже.

Совпадает:

-по цвету,

-по номеру,

-по виду животного.

Если у игрока нет подходящей карты, то он должен взять карту из колоды.

Выигрывает тот игрок, у кого раньше всех не останется карт на руках.

Как и зачем адаптировать:

«UNO Junior» — это версия игры UNO, адаптированная для детей от трех лет. Однако, даже данная версия может быть сложной для некоторых игроков.

Как упростить: убрать цифры, которые могут быть недоступны некоторым игрокам.

А для **большой мотивации** можно создать такую игру самостоятельно, используя вместо животных **то, что нравится** игрокам.

Например, супергерои, машины и пр.

Таким образом, игроку будет необходимо положить или карту с такой же картинкой, или карту того же цвета.

Вариант упрощенной игры UNO на тему «Транспорт»:

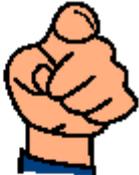
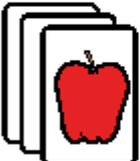
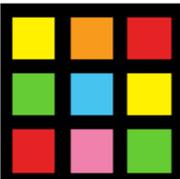
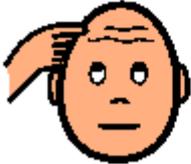
Распечатайте листы с картинками транспорта (расположены ниже после примеров таблиц участия), вырежьте все карточки, заламинируйте их (можно оклеить карточки прозрачным скотчем, если нет ламинатора). Игра готова!

Таблица участия:

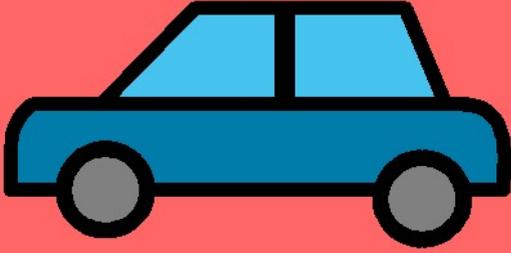
Простая:

я 	класть 	брать 
игральные карты 	О, нет! 	Ура! 

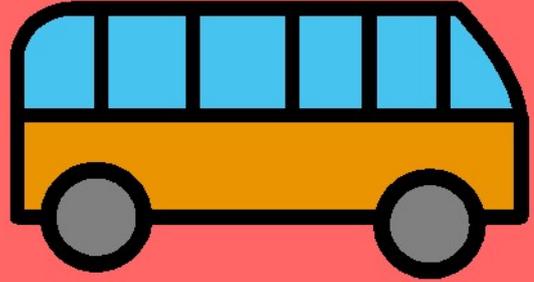
Сложная:

я 	ты 	класть 	брать 
игральные карты 	цвет 	транспорт 	еще 
Хмм, думать 	О, нет! 	Ура! 	конец 

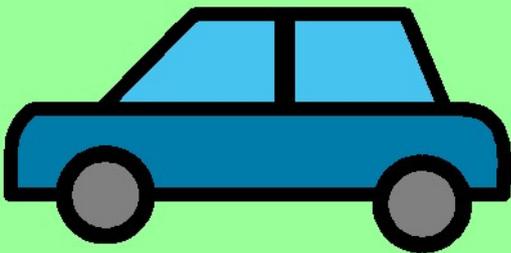
машина



автобус



машина



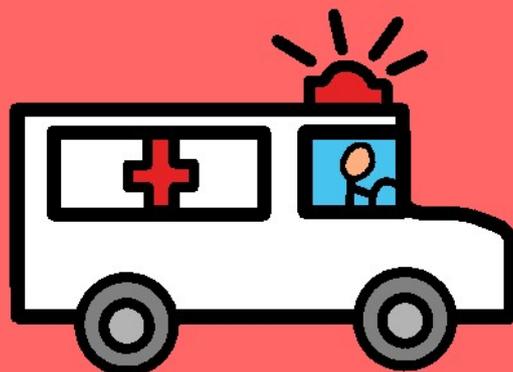
автобус



такси



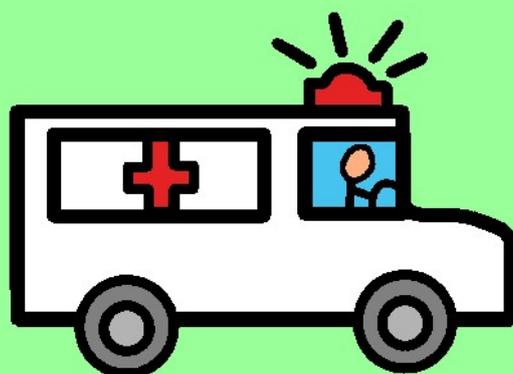
скорая
помощь



такси



скорая
помощь



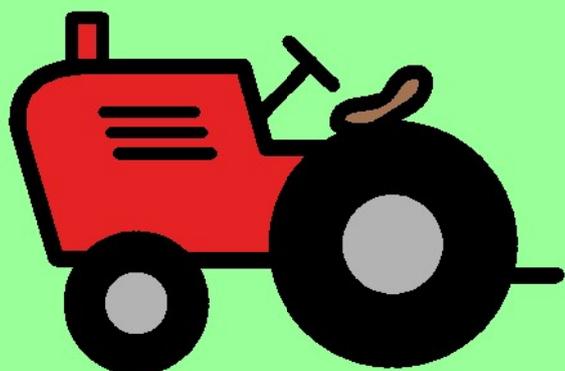
трактор



велосипед



трактор



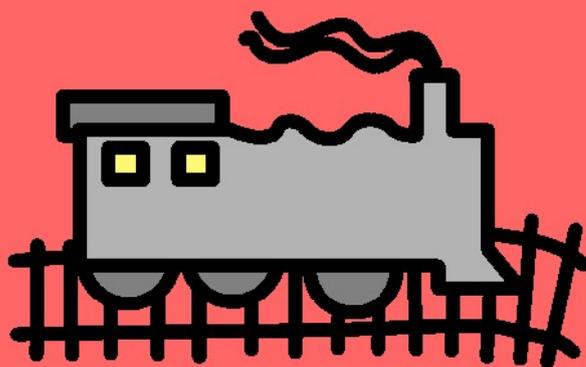
велосипед



грузовик



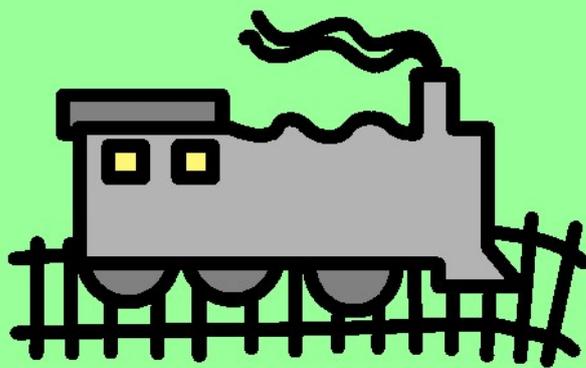
поезд



грузовик



поезд



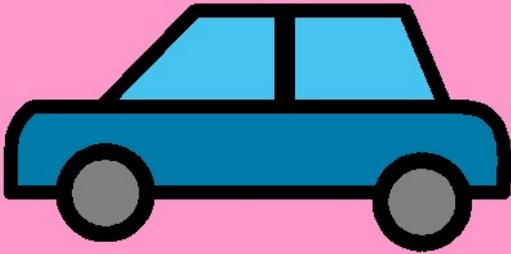
корабль



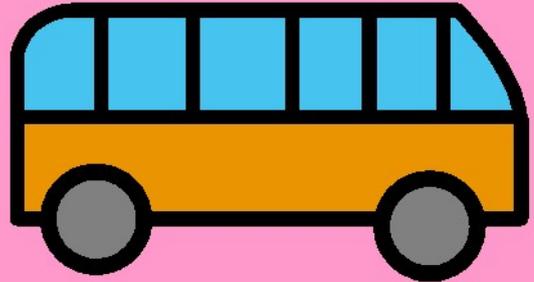
корабль



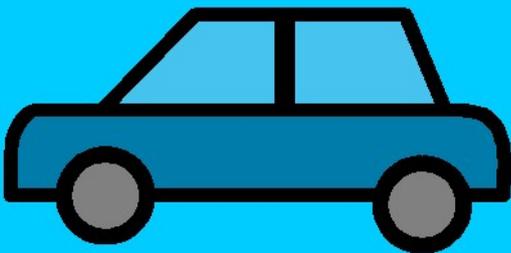
машина



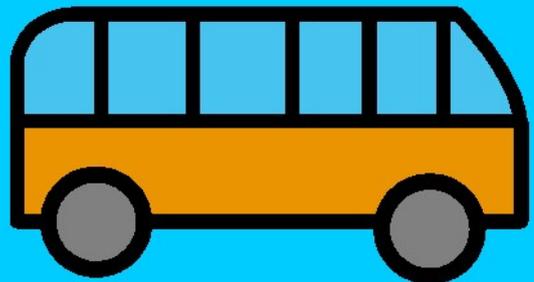
автобус



машина



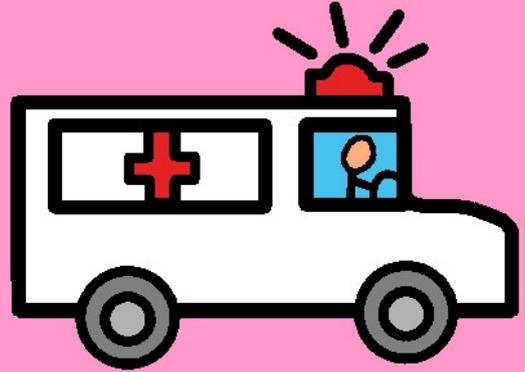
автобус



такси



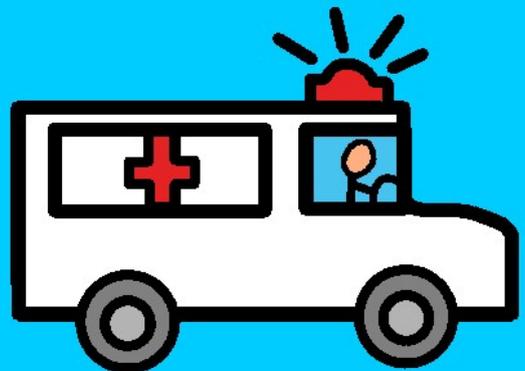
скорая
помощь



такси



скорая
помощь



трактор



велосипед



трактор



велосипед



Материалы разработаны специалистами АНО Центр «Пространство общения» в рамках проекта «Мастерская ассистивных технологий 2 этап: лучшие практики в регионы», поддержанного Фондом президентских грантов.

