

КУБИДРОМ (2+)

Кто не знает технологию "Кубики историй" (Story Cubes) - увлекательную игру без состязательности! Но мало кто догадывается, что такие кубики не менее интересно делать самим, например, с детьми или друзьями. Что для этого нужно?

1) Сами кубики изготавливаются из ПРОЧНОГО (но сгибаемого, не ломкого) картона по выкройкам на обороте. Для склеивания используется клей, способный удерживать объект в исходной форме при значительных нагрузках. Линии сгиба и склеивания рекомендуется покрыть прозрачным бесцветным широким скотчем.

Если вы планируете многократное использование кубиков со сменой картинок, то скотчем нужно покрыть аккуратно всю поверхность кубика. Тогда вы сможете наклеивать и снимать тематические картинки по мере необходимости, без того, чтобы создавать новые кубики.

2) Когда кубики готовы, принимаем решение – на какую тему (или какие темы) мы хотим составлять рассказ.

А. Пересказ мультфильмов, фильмов, литературных произведений – из интернета распечатываются и на стороны кубиков наклеиваются действующие герои и места событий. Важно учесть, что оптимальное соотношение изображений на кубиках: 1 или 2 кубика – действующие лица, 1 или 2 кубика – места событий и объекты

Б. Создание собственных историй о фантазийных существах (возможно с использованием приемов сказкотерапии) – персонажи придумываются и рисуются (или создаются в технике аппликации из фрагментов изображений реально существующих объектов и существ) игроками самостоятельно и наклеиваются на стороны кубиков. Так как важен размер рисунка, то при необходимости - сканируем и уменьшаем изображение на компьютере, а затем распечатываем его.

Важно учесть, что оптимальное соотношение изображений на кубиках: 1 или 2 кубика – действующие лица, 1 или 2 кубика – места событий и объекты

В. Рассказ о прошлом, настоящем и будущем, о значимых и приятных событиях из истории ребенка, семьи, молодоженов и т.д. Для данного варианта используются фотографии из семейного альбома. И такие кубики могут стать прекрасным подарком ко дню рождения, свадьбе и другим семейным праздникам.

Важно учесть, что оптимальное соотношение изображений на кубиках: 1 или 2 кубика – действующие лица, 1 или 2 кубика – места событий и объекты

Г. Знакомство с окружающим миром – для которого пригодятся фотографии домашних животных, животного мира фермы и дикой фауны (страны проживания игроков или зоопарка). Здесь необходимо учитывать возраст играющих: до 4 лет – домашние животные, до 6 лет – животный мир страны проживания ребенка и только затем экзотические птицы, животные, насекомые и пр. Как вариант можно использовать фотографии и рисунки любимых животных ребенка. Важно учесть, что оптимальное соотношение изображений на кубиках: 1 или 2 кубика – животные, 1 или 2 кубика – их питание и место проживания.

Или размещать на стороне 2х кубиков только передние части тела животного или птицы, а на оставшихся 2х кубиках – их задние части тела. И проводить игру в технологии игры «Тяни-Толкай» игротеки «Дети мира» (изд-во «RetorikaA», Рига). Например, бросая кубики до тех пор, пока не выпадут совпадающие друг с другом части тел одного и того же животного; или совмещая выпавшие части тел разных существ, давая им имена (типа «котоёж») и характеристики.

Д. Если вы решили проверить знание истории или современности, искусства и культуры, то на сторонах кубиков размещаются: 2 кубика – портреты исторических лиц, 2 кубика – связанные с ними исторические события (по принципу «Исторического домино»). Или 2 – портреты художников, 2 – их ключевые произведения и т.д. Играть можно, кидая кубики и говоря – относится ли данная дата к данному историческому лицу (или является ли данный художник автором выпавшего полотна).

Или – предполагая, что изменилось бы в истории, если бы выпавший исторический деятель принимал участие в выпавшем событии (или как изменилось бы произведение искусства, его стиль, цветовая гамма и пр., если бы его создавал выпавший на кубике художник).

Можно использовать портреты литературных героев (литература), животных и птиц, растений (ботаника, биология) и т.д.

Важно учесть, что оптимальное соотношение изображений на кубиках: 1 или 2 кубика – действующие лица, 1 или 2 кубика – места событий и объекты.

Е. Логопедам понравится возможность отработки звуков (и пар звуков) при помощи «Кубидрома» с логопедическими карточками (например, из набора Е.В. Эсауловой «500 карточек для автоматизации звуков в словах», изд-ва «Билингва», Москва).

Тогда на 2 кубика наклеиваются изображения объектов, в названии которых есть один отрабатываемый звук, а на 2 – парный/другой отрабатываемый звук (например, слова с Ж-Ш, Р-Л и пр.). Если отрабатываются 3 или 4 звука, то каждому «посвящается» 1 кубик.

Ё. Можно разыгрывать на кубиках меню следующего дня. В этом случае наклейки – любимые блюда ребенка, мамы, папы (1 кубик – завтрак, 2 кубик – обед, 3 кубик – полдник, 4 кубик – ужин). Каждый член семьи получает возможность приклеить равное количество своих любимых блюд на каждый кубик. Если остается свободная грань, то приклеивается общее любимое блюдо. В процессе наклеивания проговаривается – кто и почему это любит; НО НЕ то, что это полезно – дети пока этого не понимают!

Кубики бросают тоже все по очереди или доверяют сделать это самому младшему члену семьи (если в семье 1 ребенок) или поочередно всем детям в семье. Тогда никаких споров и неудовольствие по поводу еды быть не может: все решил случай и у всех были равные шансы. Не повезло сегодня – повезет через день или два!

Ж. Играть в «Кубидром» можно со школьниками и студентами, проходя определенную тему и активизируя полученную по ней информацию (например, расширяя лексический запас по теме «Дом» со студентами, изучающими русский как иностранный: на 1 кубике – помещения в доме, на 2 кубике – мебель, на 3 кубике – мелкие объекты из этих помещений; или в теме «Кафе/Ресторан» заказывать выпавшие на кубиках блюда меню). Можно не бросая составить череду кубиков так, чтобы наверху оказались объекты из одного помещения, и назвать их.

З. «Кубидром» прекрасно подходит для игры в «Третий/Четвертый лишний»: когда сверху на двух или трех кубиках показаны объекты одного тематического ряда, а на одном – из другого тематического ряда. И нужно повернуть этот кубик правильно, чтобы сверху оказался «нелишний», а также тематически правильный объект.

3) Вырезаем выбранный ряд картинок, наклеиваем их на грани кубиков и - играем: бросаем кубики и придумываем/вспоминаем истории о том, что оказывается на верхних гранях. Можно добавить кубик с числами и присвоить каждому игроку №. Какой № выпадет сверху, тот игрок и начинает рассказ.

Играть можно и со студентами, со школьниками и даже со взрослыми людьми.

Авторы идеи "Кубидрома" - Увэ Крюгер, Екатерина Кудрявцева.

