



# Руководство пользователя: Тренажер «Муха-Цокотуха»

«Муха-Цокотуха» — это интерактивный игровой тренажер для развития пространственного мышления, внимания, слухового восприятия и навыков чтения у детей. Игра доступна на сайте «Алекина сказка».

Приложение позволяет в игровой форме закрепить понятия «верх», «низ», «право», «лево», а также тренировать навыки счета, чтения и визуального распознавания образов.



## Начало работы

1. **Запуск:** Откройте страницу с игрой на сайте «Алекина сказка» в любом современном браузере (Chrome, Safari, Edge, Yandex).
2. **Устройство:** Для игры лучше всего использовать компьютер или ноутбук, так как управление персонажем осуществляется с помощью **клавиатуры**.
3. **Управление:**
  - **Стрелки на клавиатуре** (↑ ↓ ← →): Перемещение Мухи по полю.
  - **Мышь/Тачпад:** Настройка параметров и выбор ответов в меню.



## Настройки игры (Главное меню)

Перед началом игры вы попадаете на экран настроек. Здесь вы можете адаптировать игру под уровень развития ребенка.

### 1. Выбор режима игры

- 🦋 **Ловить (Классическая игра):** Ведущий диктует ходы, ребенок двигает муху. Если муха вылетает за пределы поля — нужно успеть хлопнуть.
- 🔍 **Искать (Графический диктант):** Игра автоматически генерирует маршрут (стрелочки). Ребенок должен пройти путь и найти, что спрятано в конечной клетке.

### 2. Размер поля

Передвигайте ползунок, чтобы изменить размер сетки:

- **3x3:** Для самых маленьких (начинающих).
- **4x4, 5x5:** Средний уровень.
- **6x6:** Для продвинутых игроков (требует высокой концентрации).

### 3. Содержимое клеток (Что в клетках?)

Выберите, чем будет заполнено поле:

- **Пусто:** Только тренировка ориентации.
- **123 (Цифры):** Закрепление счета и поиска чисел.
- **АБВ (Буквы):** Изучение алфавита.
- **Цвета:** Закрепление названий цветов.
- **Буквы+ (Сложный уровень):** Поиск буквы среди разных шрифтов (заглавные, строчные, курсив, жирный). *Появляется поле для ввода конкретной буквы.*
- **Слова:** Сбор слов по слогам.

#### 4. Дополнительные опции

- **Слоги в слове:** (Только для режима "Слова") Выберите длину слова от 1 до 4 слогов.  
*Примечание: Для поля 3х3 длинные слова недоступны.*
- **Показывать В/Н/Л/П:** Включает подсказки по краям экрана (Верх, Низ, Лево, Право) для тех, кто пока путается в сторонах.

### Как играть: Описание режимов







#### Режим 1: «Ловить муху» 🙌

Это тренировка слухового внимания и реакции.

1. **Процесс:** Муха сидит в центре. Ведущий (родитель/педагог) диктует команды: "Одна клетка вверх, две вправо, одна вниз...".
2. **Действие:** Ребенок нажимает стрелки на клавиатуре, следуя командам.
3. **Вылет мухи:** Если команда ведет муху за пределы поля (например, муха вверх, а команда "Вверх"), экран становится **КРАСНЫМ**.
4. **Реакция:** Ребенок должен успеть хлопнуть в ладоши.
5. **Итог раунда:** На экране появится вопрос "Хлопок был?".
  - Нажмите **"ДА! 🙌"**, если ребенок успел (Муха поймана в мешок 📁).
  - Нажмите **"НЕТ 🙌"**, если ребенок пропустил момент (Муха улетела в окно 🪟).
6. **Победа:** После 5 раундов игра подводит итог — кто победил, игрок или мухи.

#### Режим 2: «Искать» (Следопыт) 🔍

Это тренировка зрительного внимания и планирования.

1. **Задание:** Нажмите кнопку  **СТАРТ** (или **НОВОЕ ЗАДАНИЕ**).
2. **Маршрут:** Внизу экрана появится цепочка стрелок (например:    ).
3. **Действие:** Ребенок должен мысленно или физически (нажимая стрелки на клавиатуре) провести муху от центра по этому маршруту.
4. **Цель:**
  - Назвать цифру/цвет/букву, в которую прилетела муха.
  - В режиме "Слова": Собрать слово, наступая на буквы по ходу движения.
  - В режиме "Буквы+": Найти глазами спрятанную букву.
5. **Проверка:** Нажмите кнопку  **ОТВЕТ**, чтобы увидеть правильное решение.

### Варианты развивающих занятий на сайте

## «Алекина сказка»

Используйте этот тренажер для разных педагогических задач:

### Упражнение 1: «Немой диктант» (Развитие внутреннего плана действий)

- **Режим:** Искать.
- **Задача:** Ребенок смотрит на стрелки маршрута, но **НЕ нажимает** кнопки. Он должен проследить путь только глазами и назвать предмет в конечной точке. После ответа он двигает муху, чтобы проверить себя.

### Упражнение 2: «Шифровальщик» (Чтение)

- **Режим:** Искать -> Слова (2-3 слога).
- **Задача:** Ребенок двигает муху и вслух читает каждую букву/слог, на который попадает. В конце он должен синтезировать (собрать) слово целиком.
  - Пример: М... А... Ш... И... Н... А -> "Машина!"

### Упражнение 3: «Детектив шрифтов» (Зрительный гнозис)

- **Режим:** Искать -> Буквы+.
- **Настройка:** В поле "Искать букву" введите сложную для ребенка букву (например, "Д" или "Б").
- **Задача:** На поле будет много разных букв. Ребенок должен найти именно ту, которую загадали, игнорируя то, что она может быть написана странным шрифтом или курсивом.

### Упражнение 4: «Бухгалтер» (Счет)

- **Режим:** Ловить -> Цифры.
- **Задача:** Вы диктуете маршрут. Ребенок перемещает муху. В конце хода вы спрашиваете: "На какой цифре сейчас муха?". Усложнение: "Сложи все цифры, по которым проползла муха".

### Упражнение 5: «Путаница» (Пространственная инверсия)

- **Режим:** Ловить.
- **Задача:** Для продвинутых. Договоритесь, что "Вверх" значит "Вниз", а "Лево" значит "Право". Диктуйте команды, а ребенок должен делать всё наоборот.



### Полезные советы

- **Клавиатура:** Убедитесь, что окно игры активно (кликните по нему мышкой один раз), чтобы стрелки клавиатуры срабатывали.
- **Кнопка настроек (⚙️):** Находится в правом верхнем углу. Используйте её, чтобы в любой момент изменить сложность, не перезагружая страницу.

- **Временные ограничения:** Если ребенку легко, попробуйте ускорить темп диктовки команд.