

ВИКТОРИНА ДЕТСКАЯ

Игра для детей от 4 лет. Количество участников – от 1 до 6. Эта игра развивает у детей ассоциативное мышление, наблюдательность и аналитические способности, а также концентрацию внимания.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ. Каждая карточка имеет свой фон, который указывает на тему задания. Карточки с красным фоном – это **ЦВЕТА**, с зеленым – **ПРОФЕССИИ**, с фиолетовым – **МЕСТА**, с желтым – **ЖИВОТНЫЕ**, с синим – **ПРЕДМЕТЫ**, с оранжевым – **ЕДА**.

Перед началом игры карточки нужно отсортировать по цветам. Затем они тщательно перемешиваются и раскладываются стопками рядом с игровым планшетом.

ХОД ИГРЫ. Первым делает ход самый младший участник. Далее все ходят по очереди по часовой стрелке. Игрок, который начинает игру, ставит фишку на любой кружочек, после чего бросает кубик. Например, фишка стоит на красном кружочке. На кубике выпало число «4». Фишка по часовой стрелке переместилась на оранжевый кружочек. Участник с оранжевой стопки вытягивает карточку. Допустим, он вытащил карточку № 83. На карточке изображен орешек, под которым расположены три картинки – белочка, утенок и рыбка. Какая из этих картинок лучше подходит к орешку? После того, как игрок определился с ответом, он засовывает пальчик в отверстие под своим вариантом ответа. Затем переворачивает карточку. Если вокруг пальчика темный контур, то это означает, что ответ правильный. Эту карточку он забирает себе. В противном случае – ответ был ошибочным, карточка возвращается вниз колоды.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ. Выигрывает тот игрок, кто первым соберет 10 карточек, или по договоренности.

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ. 90 игровых карточек, планшет, фишка, кубик.



This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>