

ПРАВИЛА ИГРЫ

Внимание!

В этой игре существует два типа заданий: 24 задания без волка и 24 задания с волком. Буклет с заданиями имеет 2 обложки отдельно для каждого типа заданий. Перед началом игры убедитесь, что игровая доска расположена так, как показано в задании.



День. Играют только фигурки поросят

(фигурка волка в этих заданиях не используется).

Цель этих заданий — разместить все детали головоломки на игровом поле таким образом, чтобы поросята остались за пределами их домов.

- 1 Поместите поросят на игровое поле, как показано в выбранном задании. В некоторых заданиях используется только 1 или 2 поросёнка. Оставшиеся поросята, в этих случаях, не участвуют в игре.
- 2 Разместите 3 детали головоломки на игровом поле так, чтобы поросята играли вне дома. Положение поросят на игровом поле изменять нельзя.
- 3 У каждого задания есть только 1 решение. Вы можете найти его на обратной стороне каждого задания.

Если в задании показаны только 1 или 2 поросёнка, то 1 или 2 клетки игрового поля останутся пустыми.

ПРАВИЛА ИГРЫ

☾ Ночь. Задания с участием фигурки волка.

Цель этих заданий — разместить все детали головоломки на игровом поле таким образом, чтобы поросята оказались в домиках, защищающих их от волка.

- 1 Поместите поросят и волка на игровое поле, как показано в выбранном задании. Некоторые задания не требуют участия всех поросят.
- 2 Разместите 3 детали головоломки на игровом поле таким образом, чтобы поросята оказались внутри домиков. Волк должен остаться снаружи.
- 3 У каждого задания есть только 1 решение.

Если в задании показаны только 1 или 2 поросёнка, то некоторые домики останутся пустыми. В каждом задании 2 клетки на игровом поле за пределами домиков также останутся пустыми.

Советы для родителей и учителей.

Решение, очевидное для взрослого, иногда трудно найти ребёнку. Даже начальный этап игры может быть сложным для трёхлетнего малыша. Большинство детей нуждаются в помощи, когда они начинают играть в игру.

Поощряйте их и помогайте, задавая вопросы, такие как:

- Как ты думаешь, куда можно поместить эту деталь?
- В какой домик спрячется этот поросёнок?
- Почему ты считаешь, что эта деталь должна быть здесь?

Если задание по-прежнему вызывает проблемы, то хорошей идеей будет начать воссоздавать решения, которые находятся на оборотной стороне каждого задания.

Approved by



© 2014 Concept, game design & artwork
SMART - Belgium. All rights reserved. Designer: Raf Peeters
Original product code: SG 019 Three Little Piggies
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be

www.SmartGames.eu

ITEM NO.: 081355





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/>