

МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

Правила игры скачаны с сайта www.mosigra.ru

4+ 2-4 20+ RU

Моя ПЕРВАЯ ВИКТОРИНА

TACTIC

Содержимое игры: 96 карточек (в каждой по четыре вопроса), игровое поле, 4 фишки, 4 пазл-дощечки, 16 животных (4 собаки, 4 кошки, 4 лошади и 4 курицы), 1 белый кубик и наклейки на кубик.

Цель игры:

Собрать фигуры четырёх разных животных на пазл-дощечку. Чтобы получить животное, нужно ответить на вопрос или выполнить задание. Когда все животные займут своё место на дощечке, нужно дойти до финиша в центре игрового поля. Выигрывает тот, кто первым дойдёт до финиша и выполнит последнее задание!

Ведущий игры - Умная сова

Игру ведёт взрослый, который исполняет роль Умной совы. Сам ведущий не участвует в викторине, а помогает игроку отвечать, задаёт наводящие вопросы, поддерживает беседу. "Умная сова" решает, справился ли игрок с заданием.

Подготовка к игре:

- Выбрать ведущего.
- Наклеить картинки на кубик. Одна сторона кубика остаётся белой.
- Пазл-дощечки для фигурок животных положить на стол рядом с игровым полем.
- Игроки выбирают себе фишку и устанавливают её в любой угол игрового поля. *(Рис. 1).*
- Игрокам выдаются пазл-дощечки того же цвета, что и фишка.
- Ведущий перемешивает карточки и кладёт их картинкой вверх.



Рис. 1

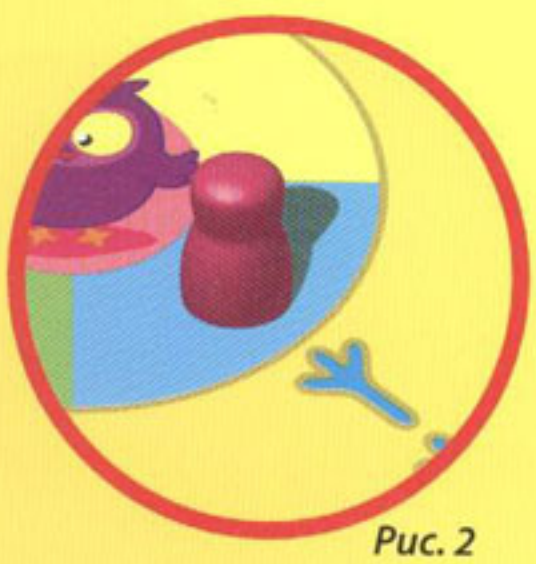


Рис. 2

Правила:

1. Начинает самый младший игрок.
2. Игрок бросает кубик и ставит свою фишку на кружок с животным, которое выпало на кубике. Ведущий показывает картинку и читает вслух соответствующий вопрос или задание:
   - **если удалось** ответить на вопрос или выполнить задание, игрок получает того животного, на котором стоит его фишка. После того, как игрок установил фигурку животного на свою пазл-дощечку, ход переходит к следующему игроку.
   - **если не удалось** ответить на вопрос или выполнить задание, ход переходит к следующему игроку.

   ВНИМАНИЕ! *Если у игрока уже есть такое животное, которое выпадает на кубике, то можно передвинуть фишку на любой другой кружок с животным.*
3. Если на кубике выпадает **белая сторона** (без наклеенной картинки), начинается весёлая суматоха! Игрок ставит свою фишку на угол поля с таким животным, которого у него ещё нет. Затем бегает по комнате и издаёт звуки этого животного. После этого ещё надо ответить на вопрос или выполнить задание по карточке!
4. Если на кубике выпадает **сова**, игрок должен сам придумать вопрос слева сидящему игроку.
   - **если игрок правильно ответил** на вопрос, оба игрока переходят на любой кружок с животным и выполняют задание по карточке.
   - **если игрок неправильно ответил** на вопрос, оба остаются на своих местах, очередь переходит к следующему игроку.
5. После того, как все 4 фигурки животных установлены на пазл-дощечке, игрок выбирает любой угол поля и продвигается по следам животного к центру поля. В промежуточном кружке перед совой нужно переждать до следующего хода *(Рис. 2)*. При следующем ходе игрок выбирает животное, и ему задают последний вопрос.
   - **если удалось ответить** на вопрос или выполнить задание, игрок — победил!
   - **если не удалось ответить** на вопрос или выполнить задание, игрок ждёт снова следующего хода и отвечает на заключительный вопрос.

Смотрите на обратной стороне дополнительную информацию для ведущего!

Информация для ведущего

Карточки

Четыре категории - четыре вида животных

Каждое животное соответствует определённому типу задания:

- **Кошка**: В этой категории ребёнку нужно что-то назвать или перечислить.
- **Лошадь**: *Придумай...! Расскажи…!* Здесь ребёнку нужно что-то придумать на заданную тему или рассказать историю из своей жизни.
- **Курица**: Эта категория содержит самые разнообразные вопросы и задания.
- **Собака**: *Смотри на картинку!* Ребёнок разглядывает картинку и отвечает на вопрос, касающийся картинки.

Многие из вопросов и заданий можно выполнять самыми разными способами. Вопросы можно переделывать по уровню ребёнка; например, в категории "Собака" ведущий может сам придумать вопрос, касающийся картинки.

Животные на карточках соответствуют животным на игровом поле (Рис. 3). На каждой карточке есть задание по всем категориям. Если есть готовый ответ, он написан под вопросом. Если нет готового варианта ответа, ведущий решает, удалось ли ребёнку справиться с заданием.

Вариант игры

Если игрок не хочет бегать по комнате и/или издавать звуки животного, попав в угол поля, то можно не делать этого. Вопрос можно прочитать ребёнку сразу, как только он попадёт в угол поля, если об этом договорились заранее.

Удачи в игре!



Рис. 3

