



## ПРАВИЛА ИГРЫ **сторона 1**

### В КОРОБКЕ

- 60 карт с изображениями
- карта антонимов
- правила игры



6+  
возраст



15  
минут



2-6  
игроков

### «НА ЧТО» ИГРА

Учимся читать, распознаём и находим антонимы, логически мыслим, запоминаем, быстро реагируем. Напомним, что Антонимы – это слова одной части речи, различные по звучанию и написанию, имеющие противоположный смысл, например: правда – ложь, добрый – злой, говорить – молчать.

### ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать как можно больше карт.  
Ведущим всегда предполагается взрослый, однако, им может быть и ребёнок, если он достаточно освоился в игре и способен её вести.

## АНТОШКИ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

### 1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разделяем карты антонимов по цветовому признаку: карты с жёлтым текстом в одну стопку, с фиолетовым в другую. Берём любую из стопок на свой вкус и, перемешав, раскладываем на игровом столе карты лицом вверх сеткой 5x7 – это зона поиска. Оставшаяся стопка карт – стопка антонимов.



Для упрощения игры можно отдавать победителю пару карт антонимов. Чем меньше карт остаётся в области поиска, тем игрокам легче ориентироваться и находить пары.



Рекомендуем для младших игроков использовать не все пары в игре, а выбрать, скажем, 10 или 15 пар. Усложняйте игру постепенно, добавляя, по мере готовности ребёнка, новые парочки антонимов.

### 3. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается как только разыграна последняя карта из стопки антонимов. Похвалим игрока, набравшего наибольшее количество карт, и не забудем поблагодарить всех за игру.

### 2. ПРОЦЕСС ИГРЫ

Теперь ведущий открывает верхнюю карту из стопки антонимов и показывает её всем участникам. Задача игроков - первым указать на карту в зоне поиска, являющуюся антонимом к открытой карте. Игрок, первым указавший на верный антоним, получает карту ведущего в качестве победного балла.



## ПРАВИЛА ИГРЫ сторона 2

### АНТОШКИ ПОЧТИ МЕМОРИ

#### 1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тасуем все карты Антошек и выкладываем на стол рубашкой вверх 30 карт (зона поиска), а стопку оставшихся карт разместите рядом (стопка антонимов).

#### 3. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Завершаем игру, когда забрали последнюю пару антонимов. Считаем победные карты в собственных стопках. У кого больше, тот победил в этот раз! И, раз такой шустрый, пусть бежит ставить чайник и накрывает стол.

#### 2. ПРОЦЕСС ИГРЫ

Ведущий начинает игру первым, переворачивает на лицевую сторону две любые карты в зоне поиска и:

- если открытые карты являются антонимами, то игрок, во-первых, забирает их в свою стопку победных карт, во-вторых, игрок выкладывает две новые карты из стопки антонимов на пустые места и, в-третьих, игрок имеет право открыть ещё одну пару карт;
- если открытые карты не являются антонимами, то игрок должен вернуть их на место рубашкой вверх. Ход завершается, и очередь переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

### АНТОШКИ НА СКОРОСТЬ И ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

#### 1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Хорошенько тасуем карты и кладем стопкой в центр игрового стола.

#### 3. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Завершаем игру, когда забрали последнюю пару антонимов. Считаем победные карты в собственных стопках, победитель будет иметь наибольшее число карт. Как всегда с победителя чай с угощением.

#### 2. ПРОЦЕСС ИГРЫ

Ведущий неторопливо поочередно открывает карты из стопки антонимов и выкладывает их лицевой стороной вверх на стол рядом друг с другом. Игроки внимательно следят за открывающимися картами. Задача – раньше других обнаружить и назвать пару антонимов. Кто успел первым отчетливо назвать пару антонимов, получает эту пару карт в победную кучу (стопку).

### НЕСКОЛЬКО СЛОВ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА

Наша основная идея и миссия в том, чтобы создавать простые игры, которые не отнимут время вашей жизни, а, наоборот, обогатят ваше общение с друзьями, близкими, детьми.

Идея игры Антошки пришла к нам из жизни. Вокруг нас существует огромное количество понятий и явлений, и каждое из них имеет свои характерные противоположности: движение земли рождает день и ночь, лето и зиму, наше отношение к происходящему выражается милостью или строгостью, смехом или плачем, зрелость человека может выражаться трусостью или смелостью, эгоизмом или альтруизмом, ленью или трудолюбием.

Ну а детство человека, вашего ребенка, зависит от вас. Кем он вырастет? По большей части тоже зависит от вас. Надеемся, Антошки внесут свою лепту в нелёгкое счастливое бремя родительства. Мы почтём за честь, если в процессе игры у вас зародятся душевные беседы о добре и зле, о базовых понятиях, о смысле жизни.

Мы подготовили замечательные иллюстрации, с которыми Антошки превратились практически в произведение искусства. Уверены, вам будет не скучно. Желаем приятного общения за игрой!

**Желтые**

Альтруист

Бедняк

Весна

Гармония

Глупец

День

Добро

Дружба

Запад

Конец

Лёд

Лето

Милость

Мир

Небо

**Фиолетовые**

Эгоист

Богач

Осень

Хаос

Мудрец

Ночь

Зло

Вражда

Восток

Начало

Пар

Зима

Гнев

Война

Земля

**Желтые**

Нежность

Польза

Потолок

Радость

Рай

Родина

Рождение

Смелчак

Смех

Сытость

Тепло

Тишина

Трудолюбие

Утро

Чистота

**Фиолетовые**

Грубость

Вред

Пол

Горе

Ад

Чужбина

Смерть

Трус

Плач

Голод

Холод

Шум

Лень

Вечер

Грязь