



ЗОРКИЙ ГЛАЗ



Инструкция

Игра №1. "Будь первым!"

Веселая, динамичная игра на ловкость и быстроту реакции.

Цель игры: собрать наибольшее количество карточек с изображениями животных и различных предметов. Используем 4 игровых поля, 96 карточек и звонок.



Подготовка к игре

Соберите игровое поле из 4-х частей таким образом, чтобы в его центре сложился круг с пронумерованными секторами. Звонок поставьте в этот круг.

Карточки разложите на столе картинками вниз. Игрокам необходимо расположиться вокруг игрового поля так, чтобы все рисунки, изображенные на нем, хорошо просматривались каждым. Если количество игроков позволяет, определите ведущего. Он будет доставать по одной карточке и переворачивать ее, чтобы каждый из игроков хорошо ее видел. Если ведущего нет, то каждый игрок в свой ход сам берет по 1 карточке и показывает, что на ней изображено всем игрокам одновременно. В таком случае начинает самый младший игрок. Далее ход передается по часовой стрелке. Каждый игрок должен постараться первым найти показанное изображение на любом из полей и нажать на звонок: «Дзинь!». Если рисунки на карточке и на поле полностью совпадут, игрок оставляет карточку себе. Если нет – переворачивает и кладет в общую кучку.

***Если игрок нарушил правило (нажал на звонок, но еще не нашел изображение или ошибся), он отстраняется от игры на 2 хода.**

Побеждает тот, кто соберет наибольшее количество карточек.

Весёлой и увлекательной игры!





Игра №2. "Бинго"

Количество игроков: 2-4.

Игра состоит из 4-х раундов.

Цель игры – первым собрать на поле одну вертикальную или горизонтальную линию из карточек и получить одну фишку-курочку.

Ход раунда

Каждый игрок кладет перед собой одно игровое поле. Если играют **2 человека**, каждый может взять по **2 поля**. Если играют **3 человека**, то **1 поле** остается вне игры. Карточки, перевернув картинками вниз, разложите в центре стола.

Звонок поставьте на одинаковом расстоянии от всех игроков так чтобы каждый мог на него нажать. Определите очередность ходов. Каждый игрок в свой ход берет по 1 карточке и, перевернув, кладет на стол так, чтобы она была видна всем игрокам. Тот, на чьем поле есть такое же изображение, нажимает на звонок и накрывает этой карточкой нужную ячейку на своем поле.



Выигрывает тот, кто первым закрывает карточками 1 вертикальную или 1 горизонтальную линию на поле. Победитель звонит в звонок: «Дзинь!». И берет фишку-курочку.

*После каждого раунда игроки меняются полями. Выигрывает тот, кто по истечению 4-х раундов соберет наибольшее количество фишек-курочек.

