

# РОДНОЙ КРАЙ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### В КОРОБКЕ

- 5 игровых полей: деревенский двор, луг, река, опушка и чаща леса



- 30 жетонов с животными: по 6 для каждого игрового поля выделены одним цветом



- правила игры

1

### ЗАДАЧА ИГРОКА

Задача игрока – закрыть подходящими жетонами все 6 выделенных животных на своём поле.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите для себя подходящий уровень игры, исходя из возраста и настроения участников.

- \* При игре с малышами следите за тем, чтобы ребёнок не взял элементы игры в рот.

Если в игре есть роль ведущего – предполагается, что поначалу её берет на себя взрослый.

2

### ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ИГРА (МАЛЫШИ ДО 3 ЛЕТ)

Вместе с ребёнком рассмотрите каждое игровое поле, расскажите о животных: как они называются, где живут, чем питаются, кто как говорит.

Покажите ребёнку, что одни и те же животные изображены и на полях, и на жетонах. Жетоны можно класть на подходящие места на поле.



3

Все игровые поля можно соединить в единую панораму и сопроводить игру сказкой.



Например, жил-был в лесу комар (кладём на поле жетон), все лесные животные были ему знакомы, кусал их не раз, и решил он однажды посмотреть, кто на лугу пасётся. Прилетел и видит (перемещаем жетон на игровое поле с лугом)...

Дальше можно перечислять животных и выставлять жетоны на поле или предоставить эту возможность ребёнку.

Таким образом можно выложить все жетоны на игровые поля.

4

## ЛОТО (ДЕТИ 3-5 ЛЕТ)

Участники выбирают себе по одному игровому полю. Переворачивают все жетоны картинкой вниз и кладут в коробку – оттуда их удобно брать.

Ведущий достаёт один жетон из коробки и показывает его всем участникам. Игроки вместе определяют, что это за животное, кому подходит.

Тот, кому подходит, громко сообщает об этом остальным, получает этот жетон и размещает его на своём поле.

Игра продолжается до последнего жетона в коробке. Победителем становится тот, кто первым собрал все 6 жетонов на своём поле.

5

### А попробуйте поиграть так!

1. Если игроков только двое, то можно взять по два игровых поля и играть до тех пор, пока оба не будут заполнены.

2. Когда ведущий, достаёт новый жетон он может не показывать его игрокам сразу, а попытаться объяснить другим путём.

- Просто словами. Например, так: это насекомое, оно полосатое, летает и жужжит, благодаря ему люди получают мёд.
- Звуками. Как животное «говорит».
- Пантомимой. То есть изобразить из себя это животное.



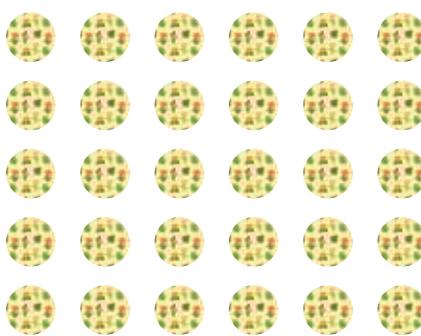
6

## ЛОТО + МЕМОРИ (ДЕТИ 5-7 ЛЕТ)

Каждый игрок получает ровно одно игровое поле. Остальные поля уберите назад в коробку, они не понадобятся.

Перемешайте 30 круглых жетонов и разложите на столе рубашкой вверх, ровными рядами.

Игру начинает старший участник.



Он первым переворачивает один из круглых жетонов, и если открытое животное:

- есть на поле этого игрока, то игрок забирает жетон себе, выкладывает на поле и открывает ещё один жетон;
- отсутствует на его игровом поле, то игрок переворачивает его и кладёт на прежнее место на столе, а ход переходит к следующему игроку.

7

Следующий игрок так же открывает один из жетонов, но с важным исключением – **игрок не может переворачивать тот жетон, который был открыт предыдущим игроком.**

Это правило касается только первого жетона, то есть если игроку повезло, и ему попался «свой» жетон, то следующим он уже может перевернуть жетон предыдущего игрока.

Игроки продолжают по очереди совершать ходы.

Игра заканчивается, когда кто-то из участников соберёт все 6 животных на своем поле, он и становится победителем.

8

В мире много разных животных, но нам интересны те, что живут рядом. Именно они могут нас съесть. Ну, или мы их.



Видео-правила к игре.

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila

простые  
правила

prostypravila.ru