

# 3D МЕМОРИ «ЗВЕРЮШКИ»

Если вы ищете игру, в которую будет полезно играть детям и интересно играть всей семьей, то вы ее нашли. Эта простая и увлекательная игра познакомит малышей с 18 животными. Играя, дети запомнят их названия, внешний вид и хорошенько потренируют память и внимательность.

Игра рассчитана на 2-4 игроков и предназначена для детей в возрасте от 4 до 9 лет и их родителей.

## ИГРА №1 БАШНЯ

Рис. 1



Перед началом игры сложите все триксы (треугольные фишки) на столе картинками вниз, тщательно перемешайте, а затем постройте из них шестиугольную башню в 6 этажей, как это показано на рисунке 1. Строить башню надо поэтапно. Берите триксы наугад по одному и кладите по часовой стрелке картинкам вверх. Как только первый этаж будет завершен, начинайте класть второй слой, так, пока не постройте башню целиком. Пока башня строится, все игроки могут смотреть и запоминать, какие картинки где находятся.

После этого игроки разыгрывают право первого хода с помощью состязания «камень-ножницы-бумага» или любым другим способом. Победивший в нем игрок ходит первым, а остальные ходят после него по очереди по кругу.

В свой ход игрок должен переставить один любой открытый трикс на любой другой открытый трикс по своему выбору или в пустой сектор, если таковой имеется. При этом не важно, на каком уровне башни переставляется трикс, главное, чтобы на нем не лежал другой трикс. **Больше 6 секторов на поле быть не может, поэтому, если нет свободных секторов, то трикс просто на стол класть нельзя!**

Взяв трикс с поля, игрок уже не имеет права передумать и взять другой, как не может и переместить его на другой трикс после того, как уже переложил.

После перестановки трикса игрок может забрать себе с поля все открытые пары триксов с одинаковыми картинками. Если игроку не повезло, то открытых парных триксов на поле может не оказаться. А если очень повезло, то игрок может за один ход получить сразу несколько пар, ведь при забирации с поля парных триксов под ними могут открыться другие, имеющие пару среди открытых картинок. Чтобы дошкольникам от игры был больше пользы, просите детей не просто забирать пары с поля, но и называть изображенных на них животных.

Если на поле не осталось открытых пар, ход переходит к следующему игроку.

Игроки, запоминающие расположение триксов, имеют больше шансов на победу, чем те, кто играют просто на удачу, поэтому игрокам стоит быть внимательнее.

**Чтобы стало совсем понятно, рассмотрим пример игровой ситуации:**

В начале первого хода первого игрока башня выглядит так, как показано на Рис. 2. Игрок может взять и переставить любой открытый трикс. В данном случае это любой из 6 триксов верхнего яруса башни. Игрок выбирает Собаку и кладет его на Жирафа (см. Рис. 3). После этого игрок внимательно смотрит на открытые триксы, выискивая парные. Он находит двух Медведей. Игрок забирает их себе (см. Рис. 4). Но под одним из Медведей оказалась Корова, и точно-такая же открытая Корова уже есть на поле. Обе этих Коровы игрок также забирает себе (см. Рис. 5). Больше открытых пар на поле нет, поэтому игрок передает ход следующему участнику.

Рис. 2



Рис. 3

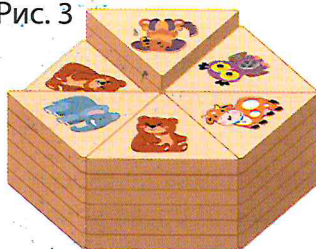


Рис. 4

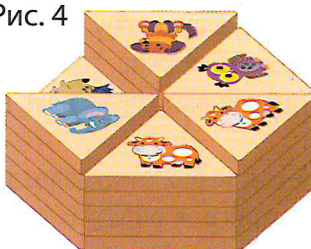


Рис. 5



Как только все триксы на поле закончатся, игра завершается. Побеждает игрок, забравший с поля больше триксов, чем остальные. Малышам не обязательно считать триксы, они могут выстроить свои триксы в ряд, чем окажется длиннее, тот и победил.

В более сложном варианте этой игры класть трикс можно только на другой трикс. Поэтому, когда один из секторов разбирается до конца, он выбывает из игры. В остальном игра ведется так же. Как только все триксы на поле закончатся или возникнет патовая ситуация, когда больше ни одного трикса взять с поля нельзя, игра завершается. Побеждает игрок, забравший с поля больше триксов, чем остальные.

В этот вариант игры можно играть и одному, стараясь разобрать башню без остатка. Если это удалось, игрок победил, если нет, то проиграл.

### ИГРА №2 АССОРТИ-ЛОТО

Чтобы проверить, как малыши запомнили названия животных, сыграйте с ними в ассорти-лото. Это игра ведущим. Ведущий при желании может принимать участие в игре наравне с другими игроками. Разделите все триксы на две стопки, каждая из которых содержит 18 неповторяющихся картинок. Тщательно перемешайте каждую из них. Одну стопку берет себе ведущий, а из второй стопки каждому игроку раздается по 4 трикса. Лишние триксы убираются в коробку и в игре не участвуют.

Ведущий отрывает триксы из своей стопки по одному, называя картинки. Игроки, у которых такие триксы есть, отдают их ведущему. Взрослый должен проверять, чтобы дети не ошибались. Побеждает тот, кто первым избавится от всех своих триксов. Игра ведется, пока ее не закончит предпоследний игрок.

Если игроков меньше 4, то количество раздаваемых игрокам триксов можно увеличить. При 3 игроках до 6 при 2 игроках до 9.

### ИГРА №3 ЖАДИНА

Сложите все триксы на столе картинками вниз и тщательно перемешайте.

**Цель игрока** – получить как можно больше призовых фишек.

Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок открывает любой закрытый трикс и называет изображенное на нем животное. После этого он решает, открыть еще одну фишку или забрать себе все уже открытые им за этот ход.

**Если игрок решает забрать открытые им за ход триксы**, то он кладет их рядом с собою. Эти фишки становятся его призовыми очками, и потерять их он уже не может. А ход переходит к следующему участнику.

**Если игрок говорит «Еще!»**, то он открывает еще 1 закрытый трикс:

- **Если на нем такая же картинка, как на уже открытом им в этот ход триксе** (например, на первом был лев и на втором тоже лев), то все открытые игроком в этот ход триксы отправляются в сброс, а ход переходит к следующему игроку. Триксы, полученные игроком в предыдущие ходы, он не теряет.

- **Если на открытом игроком триксе картинка, которую он за этот ход еще не открывал** (например, на первом триксе был кот, а на втором жираф), то игрок может либо остановиться и забрать открытые им за ход фишки в качестве призовых очков, либо опять сказать «Еще!» и открыть еще 1 трикс. Ход игрока может продолжаться до тех пор, пока он либо не остановится, либо не заберет с поля все триксы, либо картинка не повторится и все призовые очки хода не «сгорят». После этого ход переходит к следующему игроку.

Если закрытые триксы закончились, то все фишки из сброса снова перемешиваются и возвращаются в игру.

Игра продолжается, пока все триксы не окажутся на руках у игроков. После этого призовые фишки каждого игрока пересчитываются и подводятся итоги игры. Побеждает игрок, набравший больше всего триксов. При необходимости взрослый должен помочь малышам сосчитать их фишки. Будет хорошо, если он это будет делать вслух, тогда самые младшие игроки быстро научатся порядковому счету и вскоре смогут пересчитывать триксы сами.

### ИГРА №4 ПАРОЧКИ

Сыграть триксами можно и в классическую игру «Мемори».

Все триксы положите на стол картинками вниз, тщательно перемешайте и разложите закрытыми в 6 рядов по 6 триксов в каждом. Не кладите триксы вплотную друг к другу, оставляйте между ними расстояния, чтобы было удобно брать с поля.

Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок открывает любые 2 трикса по своему выбору.

**Если картинки на них совпадают**, то игрок берет их себе и получает право дополнительного хода.

**Если картинки на открытых триксах разные**, то игрок показывает их другим игрокам и кладет на прежнее место закрытыми.

Игра продолжается, пока все триксы не окажутся на руках у игроков. У кого триксов больше, тот и победил.

*Желаем удачи!*