

МОРЯ-ОКЕАНЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В КОРОБКЕ

- 5 игровых полей с изображением подводного мира и его обитателей



- 30 жетонов с морскими обитателями



- деревянный кубик
- правила игры

1

Морские обитатели

На игровых полях изображены обитатели разных морских глубин. Все поля можно соединить в общую панораму, погружаясь от прибрежной зоны в самую глубину океана. Для каждого поля подходят жетоны своего цвета.



– тюлень



– чайка



– мидия



– дельфин



– камбала



– краб



– морская звезда



– рыба-клоун



– морской конёк

2



– морской ёж



– рыба-игла



– рыба-хирург



– коралл



– креветка



– креветка



– мурена



– морская черепаха



– осьминог



– медуза



– кит



– тунец



– акула



– барракуда



– скат



– планктон



– наutilus



– кашалот



– рыба-луна



– кальмар



– удильщик

3

ЗАДАЧА ИГРОКА

Закрывать 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.

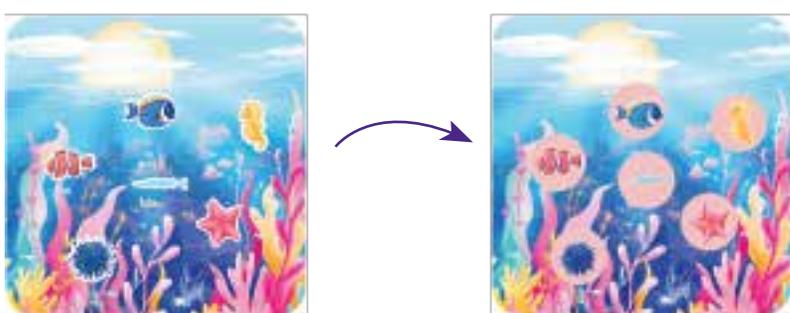
4

ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ИГРА (МАЛЫШИ ДО 3 ЛЕТ)

Вместе с ребёнком рассмотрите каждое игровое поле, расскажите о морских обитателях: как они называются, чем питаются, яркие черты поведения.

Покажите ребёнку, что одни и те же животные изображены и на полях, и на жетонах.

Выбирайте жетоны и находите для них места на полях.



5

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, у кого на поле живёт.

Тот, кому оно 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.

- * Если игроков только двое, то можно взять по 2 игровых поля и играть до тех пор, пока оба не будут заполнены.

6

ЛОТО С КУБИКОМ (ДЕТИ 4-7 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 бросает кубик и переворачивает столько круглых жетонов, сколько точек выпало на кубике (1, 2 или 3).

Игрок смотрит на открытые жетоны: если среди них есть животные, которые обитают на его поле, то игрок забирает их и выкладывает на своё поле. Остальные жетоны игрок переворачивает и оставляет лежать на прежних местах (если ни один жетон ему не подошёл, то игрок возвращает все жетоны на места).

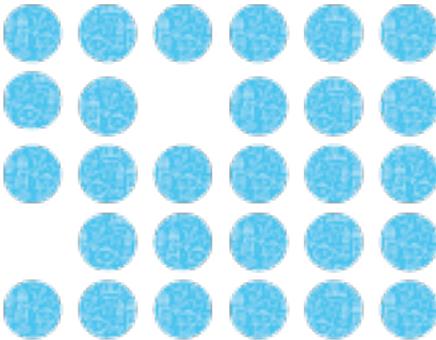
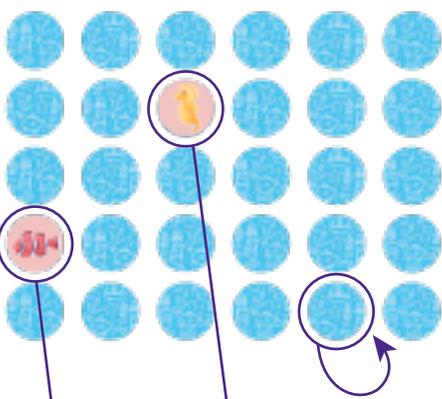
После этого ход переходит к следующему участнику. Новый игрок также бросает кубик и открывает соответствующее число жетонов. Всё повторяется. Игроки по очереди совершают ходы.

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

7

Пример хода игрока

Предположим, игрок бросил кубик и на нём выпало 3 точки. Он открывает 3 жетона – 2 из них обитают на его поле. Игрок забирает себе эти 2 жетона и выкладывает на своё поле, а третий (неподходящий) переворачивает и оставляет лежать на прежнем месте. А ход переходит дальше.



8

Богатый, разнообразный и опасный подводный мир. Жаль, что мы не можем в нём жить, но хорошо, что можем наблюдать его со стороны и играть понарошку.



Посмотрите тут видео-инструкцию к игре.

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila



prostypravila.ru