

## ПРАВИЛА ИГРЫ сторона 1



### В КОРОБКЕ

- игровое поле, состоящее из 4-х секций-пазлов;
- 4 карточки-выручалочки;
- 21 карта природных явлений;
- 4 фишки игроков;
- кубик;
- инструкция.



### ВСТУПЛЕНИЕ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА

Мы постарались сделать "Времена года" обычной игрой-ходилкой, принцип которой знаком всем ещё с детства. В то же время нам хотелось, чтобы она получилась жизненной и настоящей. Именно поэтому мы добавили в неё изрядную долю субъективности. Отвечая на типовой вопрос в игре: "Часто ли в январе идёт дождь?", мы даём возможность игрокам подходить к ответу творчески. Например, можно вспомнить несколько последних январских прогулок по лужам и убедиться, что на самом деле, дождь в январе — не такое уж и редкое явление.

Кроме того, создавая игру "Времена года", мы постарались отразить в ней все важнейшие принципы нашего издательства. Игра не займёт много времени, ярко и качественно оформлена и самое важное — содержит возможность для живого общения с ребёнком на равных.

"Времена года" станет первой настоящей настольной игрой для малыша и поможет освоиться в окружающем мире.

### «НА ЧТО» ИГРА

Играем и общаемся с детьми о том о сём, замечаем особенности окружающего мира в разное время года, вспоминаем интересные моменты жизни, связанные с природой, учимся преодолевать трудности и двигаться вперёд.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Детям потребуется участие взрослого в качестве эксперта, знающего правильные ответы.

! При этом правильность ответов в игре — понятие относительное. Вы всегда можете разрешить спорные моменты в пользу одного из детей, в зависимости от ситуации, уступить в одном случае, или, наоборот, проявить стойкость в другом.

Собираем годовой круг из пазлов, выбираем месяц — начало нашего движения на годовом круге. Это может быть классический январь или текущий месяц, или месяц, в котором родился ваш малыш — проявляйте фантазию!

Размещаем карточку "Начало" напротив выбранного месяца, а фишки всех игроков в соответствующую этому месяцу секцию игрового поля. Колоду карт с явлениями кладём в центр годового круга. Раздаём игрокам поровну карточки-выручалочки, младшим участникам можно дать побольше.

### ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Самый младший игрок ходит первым. В дальнейшем ход передаём по часовой стрелке.

В свой ход игрок:

- 1 Бросает кубик для определения числа ходов, на которое он продвинется в случае удачи. Будет игрок перемещаться или нет, зависит от карточки с явлением, которую он вытащит далее (см. п. 2).
  - 2 Открывает карту природных явлений, например, "сосульки". Допустим, в этот момент его фишка находится в апреле. Перед игроком встаёт вопрос: "Часто ли бывают сосульки в апреле?". Если сосульки в апреле — типичное явления для вашего региона, то игрок продвигает свою фишку вперёд согласно количеству месяцев, выпавшему на кубике (см п. 1). Если нет, не часто, — остаётся на месте, а ход передаёт следующему игроку. Открытую карту с явлением кладём в сброс. Когда карты с явлениями заканчиваются, перемешиваем сброс и формируем новую стопку.
- ! Помните, что каждый ход вы можете поговорить о явлениях природы, вспомнить моменты из жизни, и даже помочь маленьким игрокам разобраться, почему одно явление типичное для какого-то сезона, а другое — нет.

### ПРАВИЛА ИГРЫ сторона 2

**3** Разыгрывает карточку-выручалочку (по желанию). Каждая карточка-выручалочка действует только один раз за игру и только в то время года, на котором стоит фишка игрока в данный момент.

Зато использовать карточку-выручалочку можно как самому, так и передать в помощь другим игрокам.

В свой ход или в ход другого игрока открываем карточку-выручалочку, соответствующую сезону, в котором находится фишка (ваша или фишка игрока, которому помогаете).

После открытия продвигаем фишку вперёд на 1 месяц.

Например, ваш друг застрял в июле, а у вас есть карточка-выручалочка с велосипедом. В момент хода вашего друга, вы открываете свою карточку с велосипедом, и тем самым даёте возможность другу продвинуться на 1 месяц дополнительно.

**!** Действие карточки-выручалочки можно добавить к основному перемещению, а можно сыграть, даже если игрок в свой ход стоял на месте.

Для игры мы рекомендуем считать правильными такие ответы. Но если вы думаете иначе, или в вашей местности всё совсем по-другому, или вы весь январь гуляли по лужам, то можете адаптировать ответы под свой опыт.

- ☉ Зонт — помогает осенью,
- ☉ Сани — помогают зимой,
- ☉ Сапоги — помогают весной,
- ☉ Велосипед — помогает летом.



Явление	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь
солнце	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
дождь			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
снег	✓	✓	✓								✓	✓
ветер	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
облака	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
почки			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
цветы			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
гроза				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
листопад							✓	✓	✓	✓	✓	✓
грибы						✓	✓	✓	✓	✓		
лёд	✓	✓	✓								✓	✓
вьюга	✓	✓									✓	✓
лужи			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
лиственные деревья голые	✓	✓	✓								✓	✓
лиственные деревья зелёные					✓	✓	✓	✓	✓			
перелётные птицы			✓	✓					✓	✓		
птицы вьют гнёзда				✓	✓	✓	✓					
туман	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
роса				✓	✓	✓	✓	✓	✓			
иней	✓	✓	✓							✓	✓	✓
сосульки	✓	✓	✓								✓	✓

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Если кто-то из игроков снова пришел в начало, конец игры близок.

Остальные игроки получают право на последний ход, после которого игра завершается.

Похвалите всех игроков за участие, а самых активных, кто смог пройти полный годовой круг, попросите помочь накрыть на стол и приготовить всем чай с угощением.

Желаем вам приятной игры и живого общения на любых языках!

Заходите на наш сайт [www.prostypravila.ru](http://www.prostypravila.ru) и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.

