

Зайка Купайка

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила предназначены для чтения взрослыми детям вслух

Состав игры

1 ванночка (коробка игры), 1 картонный каркас, 1 водная поверхность, 1 Зайка, 2 утки, 12 жетонов, 1 кубик и этот буклет с правилами игры.

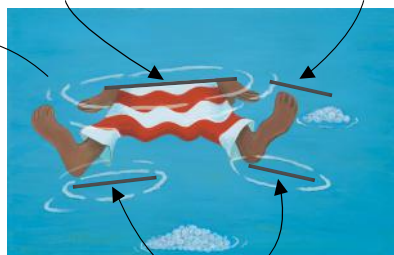
Перед первой партией аккуратно выдавите картонные элементы из рамок.

Как собрать ванночку



Отверстие для Зайки

Отверстие для варианта игры № 2



Отверстия для уток



Ознакомительная игра

Сначала познакомьте детей с компонентами игры. Соберите ванночку и вставьте в указанные отверстия Зайку и уток. Рядом сложите игровые жетоны изображениями вверх. Поговорите с детьми об изображениях на жетонах — что нарисовано и какого цвета. Затем покажите кубик — на нём присутствуют те же самые изображения и цвета. Потренируйтесь в бросании кубика: помогите детям находить жетоны, соответствующие результатам на верхней грани кубика. Пусть дети кладут найденные жетоны в ванночку. Всё это поможет привыкнуть к изображениям и цветам, используемым в игре.



Если дети немного старше или уже знакомы с компонентами игры, задайте несколько вопросов о ванночке. Например: где шампунь? Вы видите лягушку? Что случилось с плюшевой мышкой? Что делает мышка?

Вариант № 1: где игрушки Зайки?

Игра на запоминание для 2–3 детей в возрасте от 2 лет.

Игрушки Зайки потерялись в мыльной пене. Кто поможет их отыскать?

Перед началом игры

Поместите ванночку перед детьми, вставьте Зайку и двух уток в соответствующие отверстия. Перемешайте жетоны и положите их *лицевой стороной вниз* на водную поверхность. Теперь вы готовы к игре.

Ход игры

Ход передаётся по очереди, по часовой стрелке. Первым ходит тот, кто последним принимал ванну. Он бросает кубик.

Спросите ребёнка: *что изображено на кубике?*

- **Цвет**

Ребёнку нужно найти жетон такого же цвета среди тех, что лежат в ванночке. Сделав выбор, ребёнок раскрывает выбранный жетон.

- **Ведёрко, кит или корабль?**

Ребёнку нужно найти жетон с таким же изображением среди тех, что лежат в ванночке. Сделав выбор, ребёнок раскрывает выбранный жетон.

Есть совпадение?

- **Да!**

Отлично! Ребёнок забирает выбранный жетон и кладёт его перед собой.

- **Нет!**

Ничего страшного! Пусть ребёнок посмотрит на жетон и попытается запомнить, что на нём изображено. Затем переверните его обратно лицевой стороной вниз.

Право хода передаётся следующему ребёнку — он бросает кубик.

Конец игры

Игра заканчивается после того, как все игрушки найдены. Дети складывают свои жетоны в стопки. Участник с самой высокой стопкой побеждает. Если таких несколько — они делят победу.

В игре всегда есть победители и проигравшие! Победители обычно очень довольны, а проигравшие немного расстроены. Следите за эмоциями детей, веселитесь с ними или подбадривайте. Если ребёнок сильно переживает из-за поражения, объясните ему, что это всего лишь игра, плюс у него всегда есть шанс отыгаться. Это способствует эмоциональному развитию: в будущем он будет лучше готов к возможным поражениям и победам.



Вариант № 2: что там плавает в воде?

Игра на угадывание для 2–4 детей в возрасте от 2 лет.

Кто какую игрушку вытащит из воды?

Перед началом игры

Поместите ванночку перед детьми, вставьте Зайку и двух уток в соответствующие отверстия. Перемешайте жетоны и положите *лицевой стороной вниз* на водную поверхность. Теперь вы готовы к игре.

Ход игры

Ход передаётся по очереди, по часовой стрелке. Первым ходит тот, кто последним мыл руки. В свой ход ребёнок выбирает из ванночки жетон, лежащий *лицевой стороной вниз*, смотрит, что на нём изображено, и, не показывая остальным участникам, кладёт рядом с ванночкой.

Затем он спрашивает соседа слева:

Что у меня? Ведёрко, кит или корабль?

Этот сосед делает предположение и поворачивает кубик соответствующей гранью вверх. Например, если ребёнок считает, что на жетоне ведёрко, он поворачивает кубик изображением ведёрка вверх. Ребёнок, который задавал вопрос, раскрывает свой жетон, кладёт его рядом с кубиком, и все сравнивают результат.

Спросите детей: *изображение на жетоне совпадает с кубиком?*

• Да!

Отлично! Ребёнок, угадавший изображение, забирает этот жетон и кладёт его перед собой.

• Нет!

Ой-ой! Жетон утопает в пене: ребёнок, который угадывал, опускает этот жетон в отверстие рядом с Зайкой.

Затем право хода передаётся следующему ребёнку.

Конец игры

Игра заканчивается после того, как на водной поверхности закончились жетоны. Дети складывают свои жетоны в стопки. Участник с самой высокой стопкой побеждает. Если таких несколько — они делят победу.

Вы можете сыграть по другим правилам. Угадывайте не изображение, а цвет. Ребёнок будет спрашивать соседа, какого цвета у него жетон, а тот будет пытаться угадать. Можно упростить игру: угадывающий будет бросать кубик, а затем цвет жетона будет сравниваться с цветом, выпавшим на кубике.



Вариант № 3: что возьмёт Зайка?

Игра, развивающая речь и увеличивающая словарный запас, для нескольких детей в возрасте от 3 лет.

Перед началом игры

Поместите ванночку перед детьми, вставьте Зайку и двух уток в соответствующие отверстия.

Ход игры

Ход передаётся по очереди, по часовой стрелке. Первым ходит тот, у кого самые чистые уши.

Он смотрит на ванночку и называет предмет, который Зайка мог бы взять в ванну, например:

Зайка взял с собой в ванну плюшевого мишку.

Ход передаётся следующему ребёнку. Он повторяет название предмета, сказанное предыдущим ребёнком, и добавляет ещё один предмет, например:

Зайка взял с собой в ванну плюшевого мишку и полотенце.

Разумеется, дети могут называть любые вещи, в том числе те, которые не изображены на ванночке.

Можно усложнить игру, разрешив называть вещи, которые обычно в ванну не берут: например, резиновый сапог или пирожок с ягодами.

Конец игры

Игра заканчивается после того, как кто-то не смог назвать все вещи в правильном порядке. Посмотрим, что Зайка возьмёт с собой в ванну в следующий раз!

Русское издание:

ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор и переводчик:

Александр Киселев

Редактор: Евгения Некрасова

Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



**Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.