



Сестрички и косички

Заплети косички маленьким сестричкам и победи в конкурсе парикмахеров! Но не думай, что это просто – близняшки никак не хотят сидеть смиренно, а маленькие шустрые птички так и норовят унести яркую ленточку! Эта веселая соревновательная игра для девочек с простыми правилами не только их развлечет, но и принесет им пользу. Играя, они разовьют мелкую моторику пальцев рук, научатся считать до пяти, заплетать косички и завязывать бантики!

Игра рассчитана на 2 - 4 участников и предназначена для девочек в возрасте от 4 до 10 лет и их родителей.

ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ

Если дети еще не умеют плести косички и завязывать бантики, то, прежде чем приступить к игре, покажите им, как это делается, и дайте потренироваться на моделях-близняшках.

Затем между малышами можно устроить соревнование на время: кто быстрее заплетет своей модели 5 косичек и завяжет на каждой из них аккуратный бантик. После нескольких таких занятий можно приступить к основной игре.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель каждого игрока – первым заплести своей модели 5 косичек и завязать на конце каждой косички бантик.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает модель с полностью распущенными волосами и фишку цвета волос своей модели. Модель он кладет рядом с собой вне игрового поля, а фишку ставит на клетку с надписью «СТАРТ». Если игроков меньше 4-х, то лишние фишки и модели убираются в коробку и в игре не участвуют. Ленточки и карточки печенья кладутся рядом с игровым полем и выдаются игрокам в ходе игры по мере надобности. В начале игры ни ленточек, ни печенья у игроков нет.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку в направлении, указанном стрелкой, на первый встретившийся ему на пути сектор такого же цвета, как выпавший на кубике.

Пример: если в первый ход игрока на кубике выпал фиолетовый цвет, то игрок переставляет свою фишку на фиолетовый сектор с изображением расчески, пропустив по пути цветные сектора – оранжевый, желтый, красный, зеленый и синий.



Фишки игроков могут свободно проходить мимо друг друга и останавливаться на одних и тех же клетках игрового поля. Двигаться в противоположном стрелке направлении нельзя. Переместив фишку, игрок выполняет действие, указанное на клетке.

КЛЕТКИ ИМЕЮТ СЛЕДУЮЩИЕ ЗНАЧЕНИЯ:



Ленточка. Если у игрока еще нет 5 ленточек, то он берет любую одну ленту из тех, что лежат рядом с игровым полем и не принадлежат ни одному из игроков. Брать лишние ленточки игрокам запрещено. Если у модели игрока есть заплетенная косичка без бантика, то игрок может сразу же завязать на ней бантик.



Пропеллер. Маленькие модели очень непоседливы и постоянно вертятся, как пропеллеры, если они не заняты поеданием печенья.

Если у игрока есть печенье, то его модель съедает 1 печенье (карточка печенья возвращается в кучку рядом с игровым полем) и сидит смирно. Даже если у модели нет косичек без бантиков, игрок, у которого есть печенье, должен ее угостить.

Если же печенья у игрока нет, а у модели есть заплетенные косички без завязанных на них бантиков, то **ВСЕ** они распускаются, игрок их расплетает. Остаются только косички, на которых уже завязаны бантики. Если у модели игрока не было заплетенных косичек без бантиков, то ничего не происходит. Растрепать косички с уже завязанными бантиками непоседа не может.



Печенье. Игрок берет одну карточку печенья, если таковые есть рядом с игровым полем. Если все карточки печенья находятся на руках у игроков, то игрок ничего не получает.



Расческа. Игрок заплетает своей модели 1 косичку. Если у игрока есть ленточка, то он сразу же завязывает на конце косички бантик.



Птичка. Рядом с парикмахерской живут маленькие проворные птички. Больше всего на свете они любят есть печенье и украшать свои гнезда шелковыми ленточками.

Если у игрока есть карточки печенья, то птичка забирает 1 печенье и сразу улетает. Помешать ей нельзя. Это печенье возвращается в кучку рядом с игровым полем.

Если печенья у игрока нет, но есть ленточки не завязанные бантиком на косичке, то птичка хватает 1 ленточку и улетает. Эта ленточка возвращается в кучку рядом с игровым полем. Ленточки, завязанные бантами на косичках, птичка забрать не может.

Если у игрока не было ни печенья, ни не завязанных ленточек, то ничего не происходит.



Старт. При каждом повторном прохождении через эту клетку или остановку на ней игрок получает 1 карточку печенья. Если все карточки печенья находятся на руках у игроков, то игрок ничего не получает.

После выполнения действия игрок передает ход следующему участнику.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только игрок заплетет все 5 косичек своей модели и завяжет на каждой бантик, он объявляется победителем! Игра ведется, пока ее не закончит предпоследний игрок. Места в конкурсе парикмахеров распределяются по очередности финиширования.

СОВЕТЫ ВЗРОСЛОМУ, ИГРАЮЩЕМУ С РЕБЕНКОМ

Для самых маленьких игроков игру можно сделать короче, закончив ее, как только прическу завершит первый игрок. В этом случае он объявляется победителем, а места между остальными распределяются по количеству полностью заплетенных косичек с бантиками.

Желаем удачи!

СОСТАВ ИГРЫ:

1. Игровое поле – 1 шт.
2. Модели – 4 шт.
3. Фишки игроков – 4 шт.
4. Ленточки – 20 шт.
5. Кубик шестлицевый – 1 шт.
6. Печенье – 12 шт.
7. Правила игры.



© Автор игры. Олеся Емельянова. 2018г.

© 2018 ООО «ЯиГрушка»