



ПРАВИЛА ИГРЫ

Мышкин Дом

Перед вами серия быстрых логических игр с маленькими мышатами, которые очень любят ходить в гости.

Каждая из игр может быть командной, поскольку малыши не любят проигрывать. Однако для детей постарше вы можете сделать каждую из игр соревновательной.

Состав игры: 91 карточка с домиками, 8 карточек со стрелками, правила игры, 6 карточек с мышками, карточка мышкиного домика.

Подсказка родителям

Если вы играете первый раз, познакомьте детей с компонентами игры. Рассмотрите, какие бывают домики и кто в них живёт. Обратите внимание детей на изменяющиеся признаки.

- Хозяин дома: лисичка, зайчик, поросёнок, утёнок, рыбка, крокодил.
- Цвет крыши: красный, синий, жёлтый или зелёный.
- Форму окна: круглая, треугольная или квадратная.
- Наличие или отсутствие забора перед домиком.



Правила игры **4+**
"НАЙДИ МЫШОНКА"



Где мышонок?

Он в гостях!



**Мышонок отправился навестить одного из своих друзей.
 Догадайтесь, в каком из домиков он сейчас.**

Подготовка к игре

Перемешайте все карточки с домиками и выложите на столе 25 карточек квадратом 5 на 5.

Рядом положите карточку с мышьиным домиком.

Перемешайте карточки с мышками и положите их в стопку рядом с мышьиным домиком.

Отложите в сторону карточки со стрелками. В этой игре они вам не понадобятся.

Определите первого ведущего: им станет самый старший игрок.



Мышкин домик



Ход игры

Все игроки рассматривают домики на карточках в центре стола. Затем игроки прячутся под стол или отворачиваются, а ведущий в это время кладёт верхнюю карточку с мышкой под один из домиков и говорит: «Мышонок ушёл в гости!»

Подсказка для родителей

Поскольку в 4–5 лет мало кто умеет честно закрывать глаза, просите детей отвернуться или даже спрятаться под стол. Это станет отличной разминкой перед тем, как детям надо будет сосредоточиться на ходе игры.

Задача игроков – узнать, под какой карточкой спрятан мышонок. Для этого участники по очереди, начиная с игрока слева от ведущего, задают вопросы, на которые можно ответить только «Да» или «Нет», а ведущий честно на них отвечает.



Мышонок пошёл в домик
с жёлтой крышей?



Да

Подсказка для родителей

Если игрокам пока трудно удерживать в памяти все заданные вопросы, то после ответа ведущего переворачивайте карточки с теми домиками, которые точно не подходят.



Мышка пошла в гости
к лисичке?



Нет



Значит, в домиках с лисичкой мышки нет.
Карточки с лисичкой можно перевернуть

Конец раунда

Получив достаточно подсказок и исключив все домики, кроме одного, игроки указывают на этот домик: «**Мышонок там!**» Ведущий поднимает карточку домика и проверяет, есть под ней карточка с мышкой или нет.

- Если догадка оказалась верной, победа! Игроки кладут карточку с мышкой на карточку мышьего домика.
- Если игроки поторопились и ответ неверный, карточка с мышкой возвращается под низ стопки.

Игрок слева от ведущего становится новым ведущим и берёт следующую карточку мышки.

Подсказка для родителей

Эта игра учит детей выделять признаки, а также находить эти признаки в нескольких домиках сразу. Это первое знакомство с множествами.

Дети часто задают слишком подробные вопросы, например: "Мышка пошла в гости в домик с жёлтой крышей, с забором, и там живёт зайчик?". Помогите детям придумать такие вопросы, которые помогут исключить не одну карточку с домиками, а сразу несколько. Для этого вы можете считать количество заданных детьми вопросов, и в конце игры объявить результат.

За сколько вопросов вы нашли мышонка?

1-5 вопросов	Вы лучшие детективы этого леса, поздравляем!
6-9 вопросов	Вы замечаете самые разные признаки и задаёте отличные вопросы! С вами мышонок не потеряется!
Более 10 вопросов	Вы так долго искали мышонка, что он чуть было не опоздал на ужин. Но всё-таки вы нашли его. Молодцы!

Конец игры

Игра продолжается, пока все 6 карточек с мышками не попадут в мышьин домик.

Подсказка для родителей

Вы можете сделать эту игру соревновательной, тогда карточку с мышкой получит тот, чей вопрос станет последним.

Правила игры ДОМИК ПОТЕРЯЛСЯ

4+

Давайте вместе вспомним, какой домик потерялся, и поможем его найти.

Подготовка к игре

Перемешайте все карточки с домиками, случайным образом выберите 6 из них и выложите лицом вверх на столе.

Оставшиеся карточки с домиками положите стопкой лицом вниз в стороне. Рядом также стопкой положите карточки с мышками.

Отложите в сторону карточки со стрелками. В этой игре они вам не понадобятся. Ведущим становится взрослый игрок, это позволит ему не соревноваться с детьми.



Ход игры

Все игроки рассматривают домики на карточках в центре. Запомнив карточки, игроки прячутся под стол или отворачиваются. В это время ведущий забирает одну из карточек с домиками. Потом он громко говорит: «Домик потерялся!» – и все игроки возвращаются за стол.

Ведущий задаёт вопросы о пропавшем домике, например:



Что тут было?



**В этом домике
живёт лисичка?**

**Крыша у домика
жёлтая?**

**Окошко
треугольное?**



**У домика
есть забор?**

Игроки совещаются и отвечают «**Да!**» или «**Нет!**».

Как только названы все признаки потерянного домика, карточка переворачивается обратно – и все сравнивают, правильно ли был определён домик.

Если команда игроков описала домик правильно, она получает карточку с мышкой. Начинается новый раунд, на стол выкладываются новые карточки с домиками.

Вы можете усложнить задачу, каждый раунд увеличивая число карточек с домиками на одну.

Конец игры

Игра продолжается, пока игроки не получат все 6 карточек с мышками.

Подсказка для родителей

В эту игру можно играть на скорость, тогда игроки сами называют признаки пропавшего домика, а карточку с мышкой получит тот, кто первым верно назовёт все приметы домика.



Правила игры КУДА ИДУТ МЫШАТА

4+



Куда идёт мышка?



Она пошла в гости в домик с зелёной крышей, где живёт тот, кто очень любит купаться!

Мышата по очереди отправляются на прогулку и заглядывают в гости к своим друзьям. Угадайте, в какие домики они заглянули!

Подготовка к игре

Перемешайте все карточки с домиками и выложите на столе 25 карточек квадратом 5 на 5.

Раздайте каждому игроку по одной карточке с мышкой, если в игре принимают участие 4–6 игроков, и по 2 карточки с мышками, если в игре участвуют 2–3 игрока. Отложите в сторону карточки со стрелками. В этой игре они вам не понадобятся. Определите первого ведущего, им станет самый старший игрок.

Ход игры

Ведущий мысленно выбирает, в какой домик мышка пойдёт в гости. Затем ведущий сообщает описание выбранного домика другим игрокам.



Мышонок пошел в гости к тому, кто копает морковку и кто живет в домике с круглым окошком. А ещё два его соседа испекли пирог.



Игрок, который первым нашёл загаданную карточку, показывает на неё пальцем.



Если он правильно угадал домик, он кладёт на него свою карточку с мышкой и становится новым ведущим. Если игрок уже выложил обе свои карточки с мышкой, он всё равно становится ведущим и загадывает новый домик.

Конец игры

Игра заканчивается, когда все мышки игроков попадут в гости, то есть будут выложены на карты домиков.

Подсказка для родителей

Если вы хотите избежать соревновательного элемента в этом варианте игры, попросите детей начать гладить себя по голове, как только они догадались, в какой домик пошла мышка. Так вы увидите, кто из детей готов ответить, а кому нужны дополнительные подсказки.



Правила игры МЫШКИН ДОМИК

5+



Как мышке попасть
в свой домик?

Сначала ей надо пойти прямо,
потом повернуть налево...



Давай, кто быстрее!

Из разных уголков игрового поля мышки бегут наперегонки к своему домику. Цель игры – первым довести свою мышку до карточки с мышкинм домиком.



Подготовка к игре

Положите в центре стола карточку с мышьиным домиком.

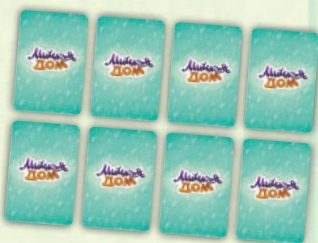
Перемешайте все карточки с домиками и выложите 24 карточки вокруг мышьиного домика так, чтобы получился квадрат 5 на 5 с мышьиным домиком в центре.

Раздайте каждому игроку по одной карточке с мышью. Игроки кладут своих мышек по углам игрового поля (если в игре принимают участие 6 игроков, в некоторых углах будут находиться 2 мышки).



Перемешайте все карточки со стрелками и выложите их лицом вниз прямоугольником 4 на 2 рядом с игровым полем.

Определите первого игрока: им станет тот, кто выше всех подпрыгнет.



Подсказка для родителей

Вы можете выложить поле любого размера и формы. Единственное условие – от карточек с мышками до мышьиного домика должно быть не менее 5 шагов (каждый шаг это 1 карточка с домиком). Однако если вы играете с детьми по-

младше, уменьшите поле до комфортного детям размера. Также для самых младших детей можно сократить количество стрелок, оставив всего 4 разные.

Удобно, если все игроки будут сидеть с одной стороны игрового поля. Так игрокам будет легче ориентироваться в направлении стрелок.

Ход игры

Игроки ходят по очереди, передавая ход по часовой стрелке.

В свой ход игрок открывает 2 карточки со стрелками и перемещает свою карточку с мышкой из одного домика в другой в указанные стрелками стороны. Важно: сначала открывается одна карточка и делается шаг, затем вторая карточка – и второй шаг. Каждый шаг – это 1 карточка с домиком.

Если ход сделать невозможно (стрелочка показывает за пределы поля), мышка остаётся стоять на месте. Если стрелка указывает «назад» (в ту сторону, откуда мышка недавно пришла), увы, такой шаг придётся сделать.

Завершив свой ход, игрок закрывает открытые стрелки и передаёт ход игроку слева от себя.



Подсказка для родителей

Маленьким детям часто бывает сложно в уме сопоставить стрелку и направление движения на поле. В таком случае можно взять карточку со стрелкой в руку и поднести прямо к карточке домика, на которой стоит своя мышка, совместив травку на обеих карточках.

Конец игры

Игра заканчивается, когда все мышки дойдут до мышьего домика. Игроки, которые первыми довели своих мышек до мышьего домика, помогают и подсказывают другим игрокам.

Хороших вам игр!

Ещё больше вариантов правил для этой игры вы найдёте на сайтах издательства «Эврикус» и автора игры, создателя мышематики Жени Кац

Художник Ольга Гумерова
Автор Женья Кац



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

