



БАЙКАЛ



БЕЛЫЙ
МЕДВЕДЬ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

- время игры – от 15 мин
- количество игроков – от 2 до 10
- возрастное ограничение – 6+

Вы готовы отправиться в путешествие по нашей огромной стране, полной чудес? Давайте вместе заглянем в красивейшие уголки природы, познакомимся с городами – древними и современными – и даже побываем в космосе! Берите с собой друзей, вместе вы будете заполнять карточками свои планшеты, чтобы открыть для себя много нового и, конечно же, победить!

Игра способствует развитию памяти, сообразительности, логического мышления, расширению кругозора. А ещё учит детей группировать объекты по общему признаку.

На каждом планшете вы найдёте 10 фотографий, а на карточках – описания городов России, водоёмов, животных из Красной книги и других природных объектов. Задача игрока – узнать объект по описанию и закрыть его на планшете соответствующей карточкой. А если вы опытный игрок – переверните планшет. На обратной стороне вас ждёт ещё один вариант игры!

СОСТАВ ИГРЫ



10 двусторонних планшетов



Крупная
пятнистая кошка,
обитающая в лесах
Дальнего Востока

Дальневосточный
леопард

Группа «Животные
Красной книги»

70 карточек
с описаниями



30 универсальных
карточек

Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Закрывать изображения на игровом планшете подходящими карточками быстрее всех.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Играть могут до 10 человек. В игре 3 режима: стартовый режим, режим собирания групп и режим своих коллекций.

В каждом режиме можно играть как с ведущим, так и без. Если есть ведущий, он берёт карточки с описаниями так, чтобы их оборот не был виден, и зачитывает текст. Если ведущего нет, карточки выкладываются стопкой в центр стола описанием вверх. Игроки зачитывают описания по очереди.

РЕЖИМ 1

СТАРТОВЫЙ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте всем участникам по 1–2 игровых планшета. Расположите их фотографиями вверх.



2. Договоритесь, сколько изображений нужно закрыть для победы (от 7 до 20, в зависимости от подготовленности игроков).
3. Выложите на стол универсальные карточки.

ХОД ИГРЫ

1. Ведущий или один из игроков зачитывает описание на карточке сверху, а остальные игроки пытаются отгадать объект.
2. Игрок, который догадался, о чём идёт речь, громко называет объект.
3. Читавший переворачивает карточку и проверяет догадку. Синонимы тоже считаются правильными (например, «ирбис» вместо «снежный барс»).
4. Если игрок оказался прав, он забирает карточку с описанием и кладёт её на соответствующее изображение.
5. Если на планшете игрока нет нужного объекта, ему выдаётся универсальная карточка. Игрок кладёт её рядом с планшетом. Универсальная карточка засчитывается как закрытое изображение.
6. Часть объектов повторяется на разных планшетах. Поэтому несколько человек могут одновременно назвать объект и найти его у себя на планшете. В этом случае одному из них достаётся карточка с описанием, а остальные берут универсальные карточки.
7. Если никто не отгадал объект, ведущий или один из игроков озвучивает, что было загадано, и перекладывает карточку под низ колоды описанием вверх. Затем он читает описание следующей карточки, и игра продолжается.

Игра завершается, когда один из участников закроет оговоренное количество изображений на игровом планшете. Он и становится победителем.

РЕЖИМ 2

СОБИРАНИЕ ГРУПП

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Раздайте участникам по 1–2 игровых планшета. Расположите их круглыми изображениями вверх.



Природные
зоны

Рисунки обозначают
группы объектов:



Водоёмы



Города



Горы и равнины



Животные
Красной книги



Космос



Полезные
ископаемые

ХОДИГРЫ

В этом режиме участникам нужно не только отгадать объект, но и поместить его в нужную группу на планшете.

1. Ведущий или один из игроков зачитывает описание на карточке сверху.
2. Игрок, который знает, о чём идёт речь, громко называет объект и группу. Если догадка верна, игрок получает карточку с описанием и кладёт её на изображение соответствующей категории.
3. Если игрок отгадал верно, но нужной группы у него на планшете нет, он берёт универсальную карточку. Игрок кладёт её рядом с планшетом. Универсальная карточка засчитывается как закрытое изображение.

Игра завершается, когда один из участников закроет все изображения на планшете (планшетах). Он и становится победителем.

РЕЖИМ 3 СВОИ КОЛЛЕКЦИИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карточки с описаниями расположите на столе названиями объектов вверх.

ХОД ИГРЫ

Этот режим подойдёт для тех, кто уже знаком с игрой. Участники сами придумывают группы, в которые можно объединить объекты. Например, карточки с рекой Амур, уссурийским тигром и городом Хабаровск можно объединить по территориальной близости: все они находятся в одном регионе России — Хабаровском крае. Задача игроков — создавать «тройки» (группы по три объекта) и обосновывать принцип объединения.

1. Игроки одновременно берут карточки со стола, объединяя их в «тройки» и громко объявляя другим игрокам принцип группировки.
2. За каждую правильно собранную группу игроку начисляется один балл.

Игра завершается, когда карточки заканчиваются или когда больше никто не может придумать новые группы. Побеждает игрок, у которого больше всего баллов.