

5. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся фишки в олоде. Побеждает тот, у кого больше фишек.

Игра с кубиком признаков

Действуйте по правилам первого варианта, но играйте с кубиком признаков. Вспоминайте число животных на фишке, подходящих по признакам с кубика.



3 Быстрые волшебники

1. Положите на стол две фишки волшебников. Остальные фишки перемешайте и положите рядом рубашкой вверх. Игроки ходят по очереди, начиная с младшего.
2. В свой ход игрок открывает верхнюю фишку и кладет ее на стол.
3. Задача игроков – понять, каких персонажей на фишке больше, и как можно скорее положить руку на фишку нужного волшебника: кота или пёсика.
4. Игрок, первым положивший руку на фишку с нужным волшебником, забирает фишку с заданием себе. В противном случае фишка уходит вниз стопки.



5. Играйте, пока в стопке не закончатся фишки. Победит тот, кто собрал больше фишек.



ПЁСОКОТ

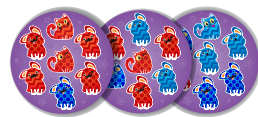


ИНСТРУКЦИЯ

Комплектация:



2 фишки
волшебников



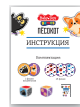
28 фишек



кубик
признаков



кубик
счёта



правила
игры

Правила игры

Кто-то сказал, что хочет обучиться быстрому устному счёту? Милые пёсики и котики в этом опытные мастера. Не зря они открыли волшебную школу ПЕСОКОТ, где учат молниеносно считать без скучных учебников и задач. Их секрет прост: нужно всего-то весело поиграть! Впереди тебя ждут 5 увлекательных варианта игры!

1 Посчитай и собери

Игра с кубиком признаков

1. Перемешайте фишки и положите их рубашкой вверх в центр стола.

Ход передаётся по очереди, начиная с младшего игрока.

2. В свой ход игрок переворачивает верхнюю фишку и кладёт перед собой. После кидает кубик признаков и называет, сколько персонажей с этим признаком есть на карте.



3. Если ответ верный, игрок забирает фишку себе. Если нет – убирает фишку вниз стопки.

4. Игра заканчивается, когда в стопке не осталось фишек. Победит игрок, собравший больше фишек.

Игра с кубиком счёта

Правила аналогичны первому варианту, но здесь будет задействован кубик счёта. Задача игрока – найти и назвать общий признак животных, число на фишке которых соответствует выпавшему числу.



2 Скоростная память

Игра с кубиком счёта УБИРАЕМ ЗВОНКО

1. Перемешайте фишки и положите их рубашкой вверх в центре стола. Ход передаётся по очереди, начиная с младшего игрока.

2. В свой ход игрок на 10 секунд открывает верхнюю фишку из стопки, чтобы все могли её видеть, затем переворачивает обратно и кладёт рядом со стопкой. Это будет фишка-запоминалка.

Подсказка. Считайте секунды вместе – так веселее!

3. Игрок кидает кубик счёта и смотрит, какое число выпало. После чего вспоминает общий признак животных на фишке-запоминалке, число которых соответствует выпавшему на кубике.

Остальные игроки по часовой стрелке делают по одному предположению, какой признак объединяет то число персонажей с фишки, которое выпало на кубике.

Подсказка. Вы можете спорить, убеждать друг друга, чтобы сделать игру интереснее.



4. Игрок, который первым в очереди назвал верный признак, забирает фишку себе. Если никто не смог ответить, фишка убирается вниз колоды.