

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА К ИГРЕ

Мышкин ДОМ



Подготовка к игре

Перемешайте все карточки с домиками и выложите на столе 16-20 карточек. Остальные карточки отложите в сторону.

Выберите ведущего. В первом раунде обычно эту роль выполняет самый старший игрок.

Ход игры

Ведущий выбирает двух одинаковых зверей на поле и говорит: «Я загадал двух одинаковых зверей. Один из них может прийти в гости к другому, если пойдёт так: «вправо, вниз, вправо, вниз, вниз». Он может использовать стрелки для обозначения пути.

Задача игроков – посмотреть на поле и найти эту пару зверей.

Внимание! У такого задания может оказаться несколько правильных решений.

Игроки могут выполнять такое задание по очереди или на скорость. В последнем варианте тот, кто первый правильно выполнит задание, получает карточку с мышонком.

Правила игры
"УГАДАЙ И ПОСЧИТАЙ"

5+

Подготовка к игре

Перемешайте все карточки с домиками и выложите на столе 16-20 карточек. Остальные карточки отложите в сторону.

Выберите ведущего. В первом раунде обычно эту роль выполняет самый старший игрок.

Ход игры

Ведущий мысленно выбирает один тип домиков и загадывает его игрокам с помощью вопросов такого типа:



Я загадала домики с одинаковым цветом крыш, их всего 7. Какого цвета у них крыша?

или

Я загадала домики, в которых одинаковая форма окошка. Их всего 3. Что это за окошки?

Если выполнение таких заданий не вызывает затруднения, усложните вопросы:



Я загадала домики с одинаковым цветом крыш, их всего 7. В этих домиках живут один зайчик, два утёнка. Каких зверей там больше всего?

Задача игроков – посмотреть на поле и назвать правильный ответ.

Внимание! У таких заданий может оказаться несколько правильных решений.

Игроки могут выполнять такое задание по очереди или на скорость. В последнем варианте тот, кто первый правильно выполнит задание, получает карточку с мышонком.

Правила игры "МАРШРУТ"

5+

Подготовка к игре

Перемешайте все карточки с домиками и выложите на столе 16-20 карточек. Остальные карточки отложите в сторону.

Выберите ведущего. В первом раунде обычно эту роль выполняет самый старший игрок.

Ход игры

Ведущий загадывает пару карточек и обозначает каждую из этих карточек с помощью 2 признаков и указывает маршрут. Например, кошка, у которой в домике синяя крыша, идёт в гости. Она пошла вправо, вверх, вверх, вправо и пришла к мышке в домик с красной крышей.

Задача игроков – посмотреть на поле и назвать правильный ответ.

Игроки могут выполнять такое задание по очереди или на скорость. В последнем варианте тот, кто первый правильно выполнит задание, получает карточку с мышонком.

