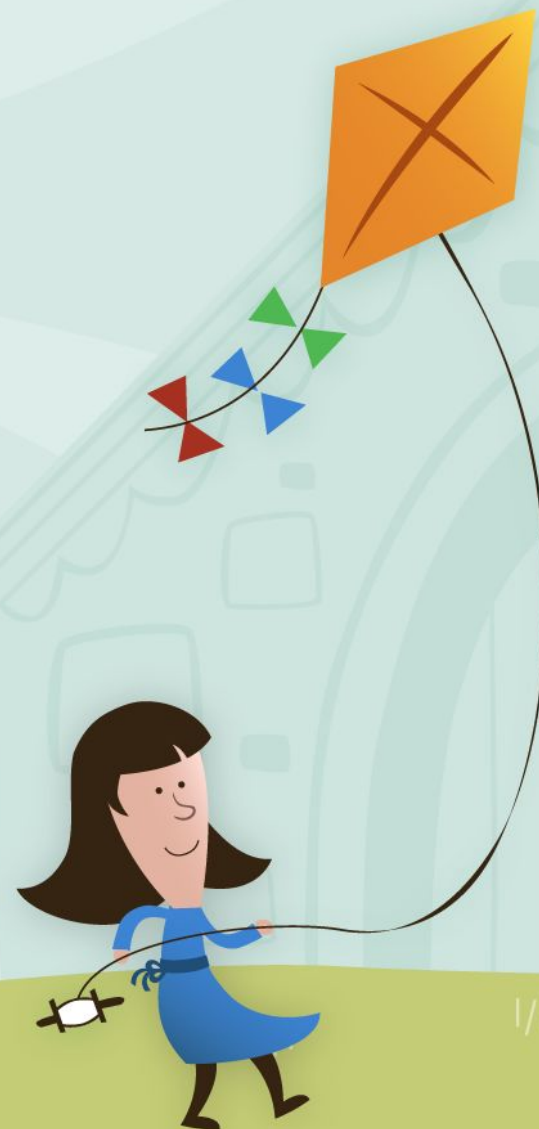


Игры от «Банды умников»

Подзаголовок



bandaumnikov.ru

Настольная игра «Турбосчёт»

- **Возраст:** 6+
- **Кол-во игроков:** 2-5
- **Категория:** Неравенства, Сложения и вычитания
- «Турбосчёт» поможет дошкольникам эффективно обучиться счёту и сравнению чисел в увлекательной игровой форме. Школьники будут развивать и укреплять эти навыки. Степень сложности игры легко менять, убирая или добавляя карты более высокого уровня. Если вы не хотите, чтобы дети считали быстрее вас, присоединяйтесь! Взрослые играют в «Турбосчёт» с неменьшим азартом. Эта игра – идеальный вариант досуга в уютном кругу семьи.



Правила игры «Турбосчет»

• Как сдавать?

• В игре используются две колоды: колода с животными и колода с заданиями. Перетасуйте каждую колоду. Все карты из колоды с животными раздайте игрокам — они, не глядя, кладут их перед собой стопкой, лицом вниз. В центр стола выложите одну карту из колоды с заданиями.

• Как ходить?

• Игроки по очереди открывают и выкладывают карты из своих стопок. Каждая следующая карта кладется поверх ранее выложенных карт, перекрывая их. Значение имеют только верхние открытые карты.

• Как только после чьего-то хода на столе оказываются открыты такие карты, что выполняется условие на карте с заданием — нужно быстрее всех накрыть ладонью карту с заданием, выкрикнув «Турбо!»

• Выполнение условия оценивается с точки зрения суммы животных на всех открытых картах. Например, если при игре вдвоём у одного игрока открыта карта «2 ежа», а другой выкладывает карту «4 ежа» — считается, что на столе теперь 6 ежей.

• Если игрок смог накрыть карту с заданием первым — он забирает себе все открытые стопки (свою и других игроков) и складывает их вниз своей колоды. Если же игрок накрыл карту с заданием по ошибке (или хотя бы коснулся её), то он, в качестве штрафа, отдаёт по одной карте из своей колоды другим игрокам. Если играют четверо и более людей, то совершивший ошибку отдаёт по одной карте только двоим игрокам, слева и справа от себя.

• Каждый раз, когда кто-то выигрывает раунд и забирает открытые карты, выкладывается следующая карта с заданием, а сыгранное задание уходит в битую колоду. Если у игрока кончились карты — он выбывает из игры. Его открытая стопка продолжает участвовать в игре, пока её не заберёт игрок, выигравший очередной раунд.

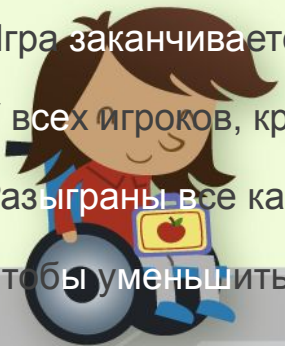
• Кто побеждает?

• Игра заканчивается в следующих случаях:

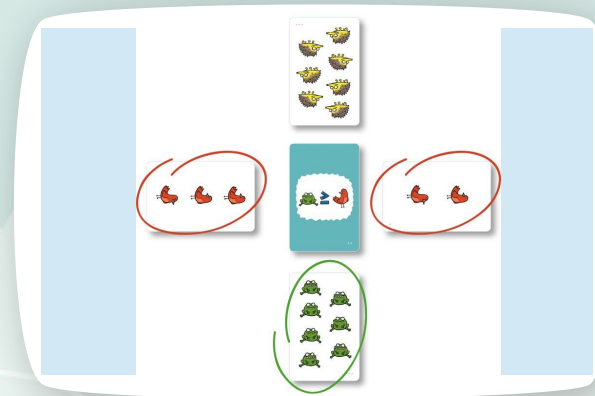
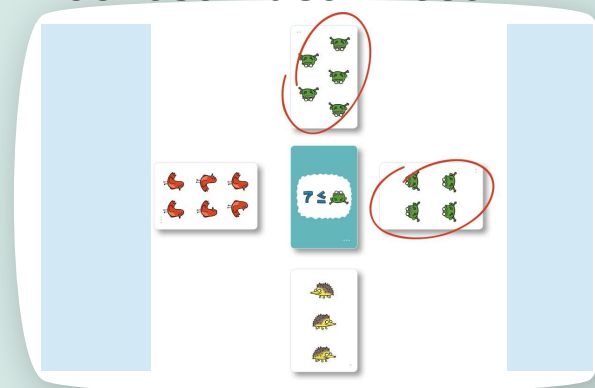
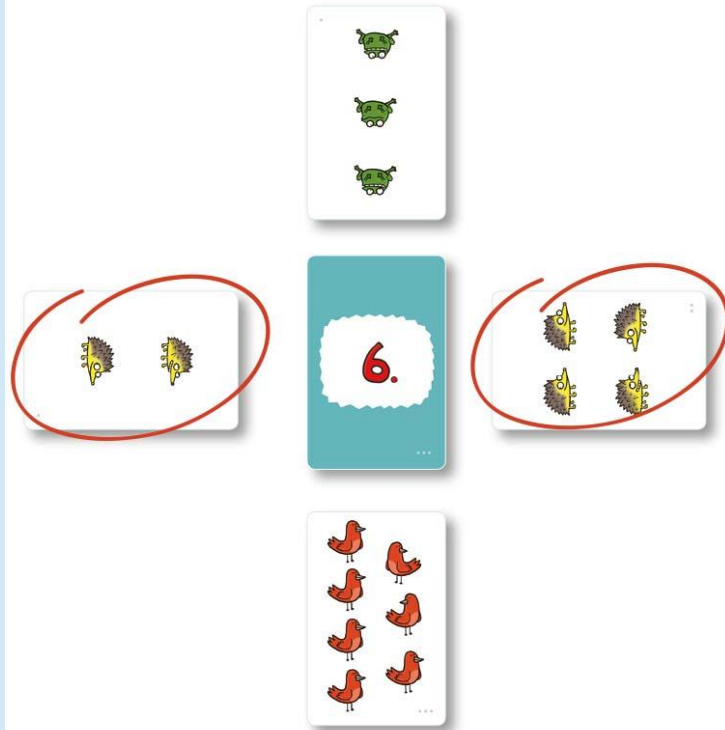
• У всех игроков, кроме одного, кончились карты.

• Разыграны все карты с заданиями — в этом случае игроки подсчитывают карты в своих стопках, у кого больше тот и выиграл.

• Чтобы уменьшить длительность игры, можно оставить в колоде заданий только часть карт.



В этом случае условие касается только одного животного.



Сравнивается количество животных двух видов в сумме на всех выложенных картах.

Если любое из трёх животных, в сумме на всех картах, соответствует числу на карточке задания — успевай первым!

Какие бывают карты заданий?

Настольная игра «Зверобуквы»

- **Возраст:** 4+
- **Кол-во игроков:** 2-5
- **Категория:** Буквы и чтение
- Если вы решили начать знакомить вашего ребёнка с буквами — попробуйте «Зверобуквы»! Это одна из самых любимых игр у детей и взрослых. Она способствует естественному запоминанию букв в ходе игры. Если алфавит для ребёнка не новинка, но с грамотностью и словарным запасом стоит поработать, «Зверобуквы» придутся весьма кстати. В игре сразу несколько вариантов, которые подойдут как для дошкольников, так и для младших школьников.
- И, наконец, даже если вы уже давно знаете все буквы и читаете толстые умные книжки, эта игра всё равно станет одной из любимых, потому что она захватывающая и интересная. Только не удивляйтесь, что дети будут играть лучше вас — в игре работает и развивается образная память, которая у детей обычно лучше, чем у взрослых.



«Зверобуквы», основные правила (4+ лет)

• Подготовка

Для игры нужно отобрать один из четырёх комплектов карт. Выделение комплектов позволяет обеспечить оптимальное для игры количество карт и при этом охватить все буквы алфавита. Для того, чтобы отобрать комплект, нужно использовать отметки в виде цветных следов в правом нижнем углу карт с буквами и карт со зверями. Если на одной карте несколько следов — значит, она входит сразу в несколько комплектов. Комплект с оранжевыми следами — для самого простого варианта игры. В него входит 8 карт со зверями и 9 карт с буквами. Это самые часто используемые буквы русского алфавита (более 60% всех букв в обычном тексте). Комплекты с голубыми, зелёными и фиолетовыми следами включают по 11 карт со зверями и по 18 карт с буквами. Чередую их, можно вводить в игру разные буквы, а разные слова и иллюстрации на карточках зверей сделают игру интереснее.

• Раскладка карт

- Карты с буквами тщательно перемешиваются и раскладываются на столе «лицом» вниз квадратом 3×3 или прямоугольником 3×6 (в зависимости от отобранного для игры комплекта). Карты со зверями из соответствующего комплекта перемешиваются и располагаются стопкой рядом.

• Цель игры

- Игра состоит из нескольких раундов, в каждом из них разыгрывается одна карта со зверем — она выкладывается из стопки в начале каждого раунда. Задача игроков — открыть все буквы, которые входят в название этого зверя. Тот, кому удаётся открыть последнюю из букв, входящих в слово, забирает карту со зверем в качестве «добычи». После этого из стопки выкладывается следующая карта со зверем — и начинается следующий раунд. Побеждает тот, кто по итогам всех раундов получил больше всего карт со зверями.

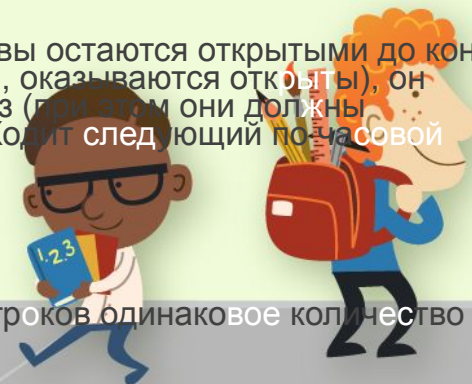
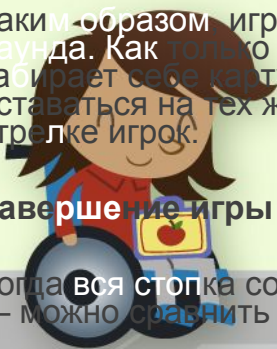
• Ход игры

- Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. В свой ход игрок открывает одну из букв. Если она не совпадает ни с одной из букв в названии зверя, то игрок снова кладёт карту «лицом» вниз, оставляя её на том же самом месте (все игроки, конечно же, стараются запомнить, что это была за буква — это пригодится в следующих раундах). Ход передаётся следующему участнику. Если же буква совпадает с одной из букв в названии зверя, то игрок оставляет карту открытой на том же месте и продолжает ходить, открывая ещё одну любую букву (рис. 3).

- Таким образом игрок может продолжать открывать буквы до тех пор, пока не сделает ошибку. Все правильно открытые буквы остаются открытыми до конца раунда. Как только кто-то из игроков открывает последнюю из букв, входящих в слово (то есть все буквы, входящие в слово, оказываются открыты), он забирает себе карту зверя, и раунд завершается. После этого все открытые буквы переворачиваются обратно «лицом» вниз (при этом они должны оставаться на тех же самых местах), из стопки открывается следующая карта со зверем — начинается следующий раунд. Ходит следующий по часовой стрелке игрок.

• Завершение игры

- Когда вся стопка со зверями разыграна, игроки пересчитывают «добычу». Кто набрал больше карт, тот и победил! Если у игроков одинаковое количество карт — можно сравнить суммарное количество букв в названиях набранных зверей.



Дополнительные варианты правил

- **«Мемори» (4+ лет)**

Для игры нужны парные карты с буквами (можно варьировать сложность и длительность игры, используя от 8 до 33 пар). Карты выкладываются на столе «лицом» вниз. В свой ход игрок может открыть любые две карты: если там оказывается пара одинаковых букв, то игрок забирает их.

В случае удачного хода есть два варианта правил: либо игрок ходит ещё раз, либо ход всё равно переходит следующему игроку. С более младшими детьми, когда в игре мало карт, лучше использовать второй вариант (ход переходит); с игроками постарше, когда в игре используется много карт, лучше использовать первый вариант (игрок ходит ещё раз).

Если игрок не открыл парные карты, то они переворачиваются обратно, ход переходит к следующему игроку. Побеждает тот, кто набрал больше карт за игру.

- **«Лото» (4+ лет)**

Для игры нужно отобрать комплект карт, аналогично тому, как это описано в основных правилах игры «Зверобуквы». Один из старших участников должен быть в роли ведущего.

Игроки получают по одной или по несколько карт со зверями и кладут их перед собой. Ведущий перемешивает карты с буквами, после чего начинает открывать по одной букве, называя и показывая её.

Участник, который заметил, что в слове на его карте со зверем есть такая буква, должен быстрее всех выкрикнуть «есть!», тогда он получает карту с буквой. Если игрок выкрикнул «есть!» ошибочно, то он возвращает в колоду одну из ранее выигранных букв.

Игра завершается, когда в колоде ведущего заканчиваются буквы; побеждает игрок, который набрал больше всех карт с буквами.



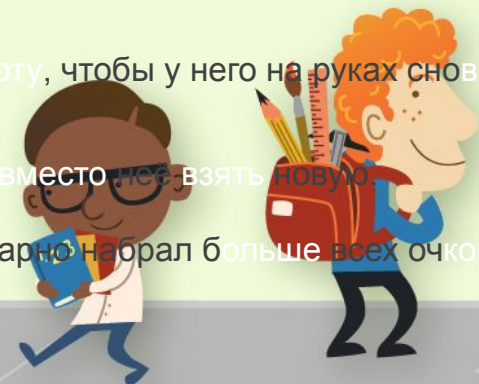
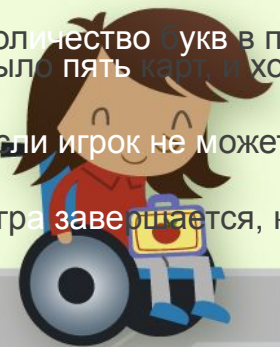
Дополнительные варианты правил

• «Горелки» (8+ лет)

- Для игры нужна колода карт с буквами. Уберите из неё все карточки с согласными буквами, на которых есть голубые, зелёные или фиолетовые отметки-лапки, но при этом нет оранжевых отметок. Таким образом, в колоде останется лишь по одному экземпляру наименее распространённых согласных — из такого набора карточек быстрее и интереснее получится составлять разные слова.
- Колода с буквами перемешивается и кладётся в центр стола «лицом» вниз. Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. В свой ход каждый игрок снимает верхнюю карту и кладёт её на стол «лицом» вверх. Каждая следующая карта выкладывается рядом с остальными, все открытые карты должны быть хорошо видно.
- Игрок, который выкладывает карту, может «погореть», если кто-то из оппонентов в его ход (то есть до того, как карту выложил следующий игрок) заметит, что из открытых на столе карт можно составить какое-то слово (существительное в начальной форме, нарицательное).
- Причём неважно, включает ли это слово выложенную в этот ход букву, или составляется из ранее выложенных букв — значение имеет то, в какой момент кто-то смог обнаружить, что слово может быть составлено. Когда кто-то объявил слово, «погоревший» игрок забирает в качестве штрафа все карты с буквами, из которых оно состоит, и ход переходит дальше.
- Игра заканчивается, когда в колоде не осталось карт, побеждает тот, кто набрал меньше всех штрафных карт.

• «Балда» (8+ лет)

- Для игры нужна вся колода карт с буквами.
- На столе выкладывается любое выбранное участниками слово (оптимально из 5-7 букв). Остальные карты перемешиваются, игрокам раздаётся по пять карт. Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке.
- В свой ход игрок может добавить к выложенному на столе слову одну букву так, чтобы получить новое слово (существительное в начальной форме, нарицательное). Новое слово может читаться любым «маршрутом», кроме диагонали.
- Количество букв в полученном слове — это количество очков, которое записывается игроку за ход. Игрок добывает одну карту, чтобы у него на руках снова было пять карт, и ход переходит к следующему участнику.
- Если игрок не может составить слово, он пропускает ход, но получает возможность сбросить в «биту» любую свою букву, а вместо неё взять новую.
- Игра завершается, когда заканчивается колода с буквами и ни один из игроков не может походить. Побеждает тот, кто суммарно набрал больше всех очков.



Настольная игра «Читай-Хватай»

- **Возраст:** 4+
- **Кол-во игроков:** 2-5
- **Категория:** Буквы и чтение
- Как быстро научиться читать? Играя в игру от «Банда умников» на скорочтение!
- Просто знать буквы — это ещё не значит уметь читать! В «Читай-хватай» дети быстро и с удовольствием научатся складывать из букв слова: кто быстрее читает — тот больше собирает. Игра устроена так, что игровой процесс автоматически стимулирует детей читать и повышать скорость чтения.
- Чтобы приступить к игре, достаточно открыть коробку, разложить фишки и постараться собрать больше всех картинок-перевёртышей. Детям нравится играть, рассматривать яркие картинки и выигрывать жетоны. Игру удобно брать с собой в дорогу, на отдых или в гости — в любом месте она будет радовать всех участников!



Правила игры

- Игра так универсальна, потому что в ней три разных по сложности варианта правил и два набора жетонов со словами разной длины (3–5 букв и 6–7 букв). Выберите один из наборов для более простой или более сложной игры (на наборе с «короткими» словами надписи сделаны оранжевым цветом, на наборе с «длинными» — синим).

- **Общий ход игры**

Читай-Хватай • Каждому игроку достаётся один «начальный» жетон. Чур, не подглядывать в него до начала игры! • Разложите все остальные жетоны на столе (словами или картинками вверх — зависит от варианта правил) • Всё готово? Начали! Игроки смотрят на свои жетоны и стараются быстрее всех найти к нему пару на столе. • Нашел пару — хватай скорее жетон в свою стопку, и ищи теперь пару к нему! Задача игроков — успеть набрать за время игры как можно больше жетонов, получив самую высокую стопку. При подсчёте результатов игроки могут проверить безошибочность друг друга, за каждую ошибку игрок теряет два жетона. Если во время игры ты не можешь найти пару, а фишек на столе больше 5, то можно отложить стопку и начать новую с любой фишкой со стола. Но за это в конце считаются штрафные очки — минус один балл за каждую новую стопку! Игра заканчивается, когда на столе остаётся 5 жетонов — их брать нельзя.



Правила игры

- **Начальный вариант (4+ лет, развитие внимания, навыки чтения в игре не нужны)**

Все жетоны на столе лежат картинками вверх, игроки смотрят свои жетоны тоже со стороны картинок. Задача игрока — найти парный жетон с такой же картинкой (хотя бы одной!), забрать его к себе в стопку картинкой вверх, и искать теперь пару к нему.

- **Средний вариант (5+ лет, развитие начальных навыков чтения)**

Все жетоны на столе лежат картинками вверх, но игроки на свои жетоны смотрят со стороны слов! Задача игроков — находить на столе жетоны с картинками, названия которых написаны на его верхнем жетоне. Забирая жетон в стопку, игрок кладёт его так, чтобы видеть написанное на нём слово и подбирать к нему новый жетон.

- **Полный вариант (7+ лет, развитие беглости чтения)**

Все жетоны на столе лежат словами вверх, а игроки смотрят на свои жетоны со стороны картинок. Задача игроков — находить на столе жетоны с названиями картинок, нарисованных на верхнем жетоне в своей стопке.



Настольная игра «Котосовы»

- **Возраст:** 4+
- **Кол-во игроков:** 2-5
- **Категория:** Счёт
- В этой потрясающе оформленной игре дети учатся моментально определять количество, не пересчитывая. В игровом процессе тренируется внимательность, концентрация и скорость реакции, активно работает память. В коробке по сути три игры, которые тренируют различные навыки.
- В игре несколько уровней сложности для детей разных возрастов. Карты, кубики и тотемы оформлены ярко и необычно, это очень нравится детям!



Правила игры

- «Считай!» (4+ лет, на «подумать»)
- Магические карты (с одним зверем) нужно убрать из колоды.
- **1 вариант**
- Стопка карт лежит на столе рубашкой вверх. Игроки ходят по очереди, начиная с самого младшего. Активный игрок открывает верхнюю карту и кладёт перед собой. Затем кидает кубик с признаками и называет количество зверей, у которых этот признак есть. Если называет правильно, забирает карту себе. Если неверно — кладёт карту вниз колоды. Ход переходит дальше.
- Игра продолжается, пока не закончатся карты в колоде. Побеждает игрок, набравший больше всего карт.
- **2 вариант**
- Правила точно такие же, только используется кубик с числами. Игрок находит на карте и называет общий признак зверей, количество которых соответствует выпавшему числу.
- Например, на карточке на рис. 1 при выпадении числа «5» игрок должен сказать «совы!», при выпадении «3» — «полосатые!», при «1» — «оранжевые!».

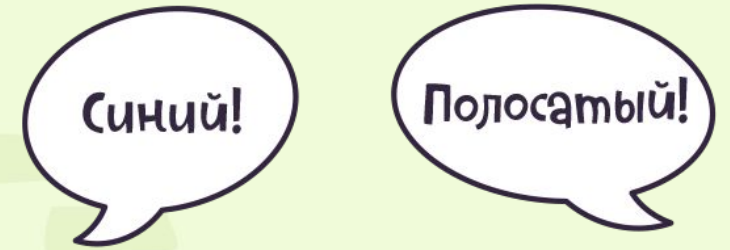


Рисунок 1



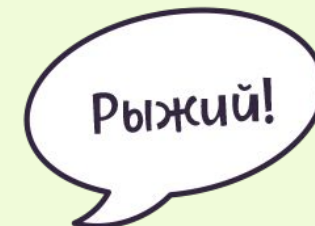
Правила игры

- «Вспоминай!» (5+ лет, на «подумать»)
- Магические карты здесь тоже не используются.
- **1 вариант**
- Стопка карт лежит на столе рубашкой вверх. Игроки ходят по очереди. Активный игрок открывает одну карточку и рассматривает её в течение 5–10 сек (остальные игроки тоже должны видеть карточку), после этого переворачивает её. Затем игрок кидает кубик с числами. Ему нужно вспомнить и назвать общий признак зверей, количество которых на карточке соответствует выпавшему числу.
- Остальные игроки по очереди (по часовой стрелке, начиная слева от ходящего) озвучивают свою версию. Карта не открывается, пока каждый не назовёт признак. После этого карта открывается для проверки. Тот, кто первый назвал верный признак, забирает карточку. Если верный признак не назвали, карта убирается вниз колоды.
- Игра продолжается, пока не закончатся карты в колоде. Побеждает игрок, у которого больше всех карт.
- **2 вариант**
- Правила точно такие же, только используется кубик с признаками. Игроки пытаются вспомнить количество зверей, у которых есть этот признак.



Игрок 1

Игрок 2



Игрок 4

Игрок 3



Рисунок 2

Правила игры

- «Хватай!» (6+ лет, на скорость)
- Играются все карты колоды (ура!) и тотемы (наконец-то!).
- **1 вариант**
- Тотемы стоят в центре стола. Стопка карт лежит на столе рубашкой вверх (рис. 3). Игроки ходят по очереди.
- Активный игрок бросает кубик с числами, после этого открывает верхнюю карту из колоды. Задача игроков — быстро найти общий признак зверей, количество которых соответствует выпавшему числу, и схватить тотем с соответствующим признаком (рис. 4).
- Если открывается магическая карта (с одним зверем) — игроки наперегонки хватают тотем, обоим признаков которого нет на карте. Например, если на карте синяя пятнистая сова, то нужно хватать тотем с рыжим котом, так как на карте нет ни признака «рыжий», ни признака «кот» (рис. 5).
- Кто первым схватил правильный тотем — забирает карточку себе. Схватил не тот тотем — верни одну карту штрафа из набранных ранее в общую стопку. Схватили тотем одновременно — карта достаётся тому, чья рука ниже.
- Игра продолжается, пока не закончатся карты в колоде. У кого больше карт — тот и победил!
- **2 вариант**
- Правила точно такие же, но карта демонстрируется в течение 5–10 секунд, потом закрывается, а затем кидается кубик



Рисунок 3



Рисунок 4

Рисунок 5

