

ЩО ЗА ЧИМ?

правила гри





15-30 хв. раунд



4-7 років



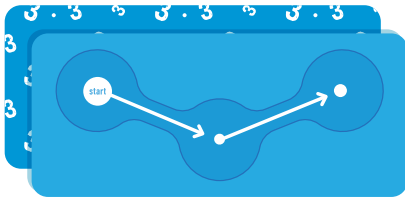
1-12 гравців

Розвиває

Мислення, розуміння причинно-наслідкових зв'язків, вміння придумувати історії та висловлювати свою думку.

У грі ви знайдете кружечки з картинками, з яких можна скласти розповіді, та планшети відповідних кольорів, на яких ці кружечки потрібно викладати.

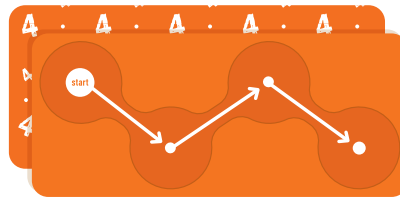
Планшети та кружечки для історій з трьома малюнками мають сорочки блакитних відтінків; з чотирма малюнками – помаранчевих відтінків; з п'ятьма малюнками – зелених відтінків. Перед початком гри усі кружечки викладіть на стіл сорочкою догори.



сорочка



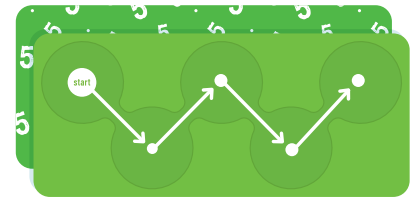
картинки



сорочка



картинки



сорочка



картинки

Правила гри

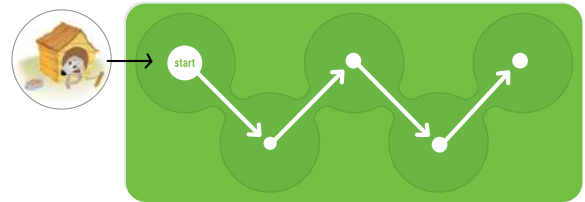
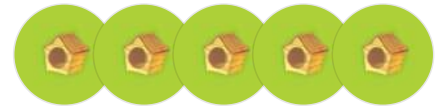
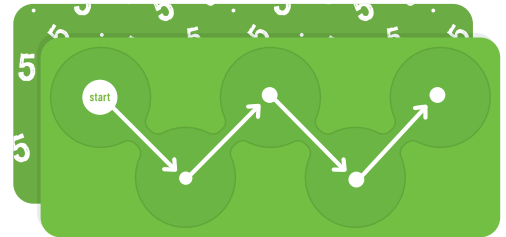
1. Виберіть собі планшет та відберіть відповідні кружечки з однаковим символом на сорочці для своєї історії.

Для наймолодших гравців варто почати з історій на три картинки та відбирати кружечки блакитного відтінку.

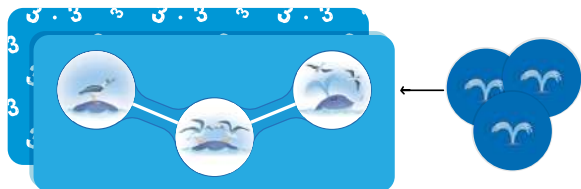
2. Розгляньте малюнки на відібраних кружечках і подумайте, що за чим відбувалось.

3. У планшеті є круглі отвори, куди треба вставити кружечки. Вставте кружечки в отвори так, щоб стрілки на планшеті показали правильну послідовність подій.

4. Розкажіть історію.



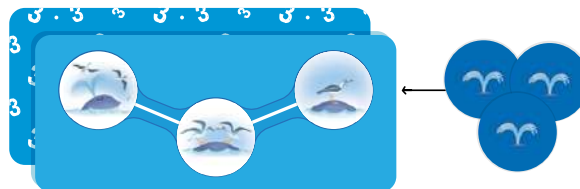
Наприклад



1. Чайка сіла на горбик посеред моря перепочити та поїсти рибку.
2. Підлетіла інша чайка та почала відбирати рибку.
3. Раптом, просто у них під лапками, з'явився фонтан з водою. Горбик виявився китом. Чайки злякались та полетіли.

Гра продовжується.

Далі свою історію розповідає наступний гравець. Якщо у гру бавиться одна дитина, вона відбирає собі кружечки для наступної історії і гра починається спочатку.



Якщо уже всі історії розказані та послідовності малюнків вивчені, пропонуємо ведучому виставляти кружечки на планшеті у «неправильному» порядку. Завданням гри у такому випадку буде розповісти історію так, як вона показана на малюнках.

Наприклад

1. Кит бавився з чайками, бризкаючи на них водою.
2. Яюсь разом із водою він підкинув у повітря рибку, за яку чайки почали битись між собою.
3. Одна з них виявилась спритнішою, та відвоювала рибку собі.