

КІШКИ-МИШКИ

Швидка гра на просторову орієнтацію та реакцію



ГРАВЦІ

2-4

ВІК

4+

ЧАС

≈ 15 хв

Ідея гри

Кожен гравець прокладає власний маршрут переслідування котиком мишки. Картки потрібно додавати відповідно до стрілок, намагаючись зробити шлях якомога довшим і набрати найбільше балів.

Мета

Набрати найбільше балів. Їх кількість уже зазначена на картках.



У коробці

62

картки руху

4

картки «Старт»

4

картки «Фініш»

1

правила гри

Підготовка до гри

- 1 Знайдіть велику рівну поверхню. На підлозі зручніше, якщо маршрути виходять довгими.
- 2 Роздайте кожному учаснику по одній картці «Старт». Зайві стартові картки приберіть у коробку.
- 3 Перемішайте всі картки руху та «Фінішу».
- 4 Покладіть їх загальною купою в центрі ігрової зони, щоб усім було зручно брати картки.

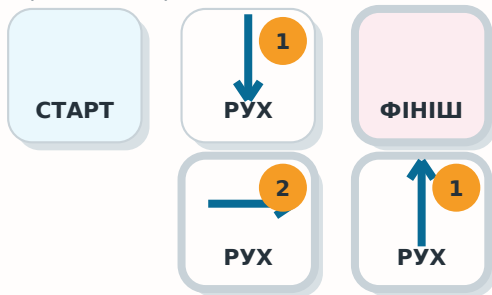
ЯК ПРОХОДИТЬ РАУНД

Усі учасники грають одночасно — черговості ходів немає

1. Початок

Наймолодший гравець подає команду: «Почали!» Після цього всі одночасно беруть із загальної купи по одній картці.

Приклад маршруту: стрілка на картці визначає положення наступної картки



2. Побудова маршруту

- Першу картку руху можна прикласти з будь-якого боку до своєї картки «Старт».
- Кожну наступну картку кладуть біля попередньої з того боку, на який указує стрілка.
- Гравці продовжують брати по одній картці та намагаються зробити свій маршрут якомога довшим.
- Раніше викладені картки не пересувають і не міняють місцями.

Картка з двома стрілками

Маршрут можна продовжити в одному з двох указаних напрямків. Використати обидва напрямки одночасно не можна.

Картка не підходить?

Її можна одразу повернути до загальної купи. Це правило не стосується картки «Фініш»: її потрібно викласти негайно.

3. Картка «Фініш» завершує раунд

Гравець, який витягнув картку «Фініш», одразу кладе її останньою у своєму маршруті та вигукує: «СТОП!»

Усі учасники припиняють брати нові картки й переходять до перевірки маршрутів.

ПЕРЕВІРКА ТА ПЕРЕМОГА

Після сигналу «Стоп!» уважно перевірте кожен маршрут



Перевірка маршрутів

Маршрут правильний

Гравець забирає всі картки маршруту до своєї переможної купи. Перед ним залишається тільки картка «Старт».

У маршруті є помилка

Неправильно покладена картка і вся доріжка після неї повертаються до загальної купи. Правильна частина до помилки переходить у переможну купу.

Новий раунд

Коли всі маршрути перевірено й перед учасниками залишилися тільки картки «Старт», наймолодший гравець знову подає команду: «Почали!»

Важливі моменти

- Кожен гравець бере із загальної купи лише по одній картці за раз.
- Невідповідну картку можна одразу повернути, але картку «Фініш» потрібно викласти.
- Раунд закінчується для всіх, щойно один з учасників відкриває картку «Фініш».
- Картка з двома стрілками дозволяє обрати лише один із двох напрямків.
- Бали, які приносить картка, надруковані безпосередньо на ній.

Завершення гри

Гра закінчується, коли відкрито четверту картку «Фініш», тобто після чотирьох раундів.

Учасники востаннє перевіряють маршрути, забирають правильні картки до переможних куп і підраховують бали, зазначені на картках.

Перемагає гравець, який набрав найбільше балів!