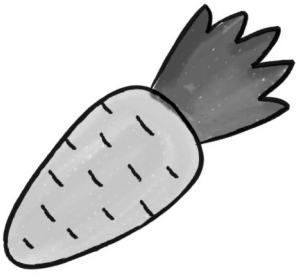
Зайчики

Увлекательная **игра-конструктор** для малышей



Учимся считать в игровой форме!

3-7 лет

ЗАЙЧИКИ

Маленькие ушастые зайчики собрались в огород за капустой и морковкой. Любой малыш, который составит им компанию, весело и с пользой проведет время, потренирует мелкую моторику пальцев рук и навыки порядкового счета.

Эта увлекательная красочная игра-конструктор с объемным полем и простыми правилами предназначена для 2 игроков в возрасте от 3 до 7 лет. При игре с детьми младше 6 лет участие взрослого обязательно.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игрока-зайчика – через дырки в заборе унести из огорода в свой лес как можно больше капусты и морковки.

СБОРКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

Соберите игровое поле из деталей так, как показано на рисунке. Там, где дорожка заходит внутрь огорода детали забора вставлять не нужно. У вас должно остаться 5 не вставленных штакетин.

Сначала собирайте поле перед игрой сами, затем вместе с малышом. Когда ребенок запомнит, что куда нужно вставлять, подготовку к игре можно полностью доверить ему.

Фишки зайчиков вставьте в подставки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки договариваются, кто будет играть за белого зайку, а кто за серого, а затем ставят свои фишки на стартовые клетки дорожки, отмеченные кружочками соответствующих цветов. Серый зайка живет в ельнике, а белый зайка в березняке.

Дорожка, идущая вокруг огорода, начинается на клетке серого зайчика и заканчивается на клетке белого. За домом прохода нет.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Пока ребенок только осваивается в игре, первым лучше ходить взрослому игроку. Повторяя за ним, малыш скорее запомнит правила игры.

Вместо кубика в этой игре используются два игровых жетона. Они, как монетки, которые после подбрасывания падают на стол одной из двух сторон, только у игровых жетонов вместо орла или решки сторона с точечками или пустая. Чтобы бросить игровые жетоны, игрок зажимает их в пространстве между ладонями, так же как кубик, трясет и подбрасывает, а затем смотрит, какие значения оказались сверху. У игрока может выпасть 0 очков (две пустых стороны), 1 очко (одна точечка и пусто), 2 очка (две точечки и пусто) или 3 очка (две точечки и одна точечка).

В свой первый ход игрок бросает игровые жетоны и, используя выпавшие очки, перемещает зайчика по клеткам дорожки к ближайшей бреши в заборе. При выпадении 0 очков игрок пропускает ход – его зайчик остается на месте. За одно очко можно переставить фишку на следующую клетку. Чтобы войти в огород через брешь с примыкающей к ней клетки дорожки, нужно тоже потратить 1 очко. Например, если игрок в первый ход выбросит 3 очка, то его зайчик пройдет 2 клетки дорожки и сможет зайти на грядку через дыру, потратив последнее третье очко.

Игрок не обязан тратить на перемещение все выпавшие очки. Так, если зайчик вошел в огород, а у него остались неизрасходованные очки, то они пропадают.

Зайчик может проходить через клетку, занятую вторым зайчиком и останавливаться на ней. **Прыгать через забор нельзя!**

Если фишка зайчика остановилась на клетке дорожки, то ход переходит к следующему игроку.

Если фишка зайчика закончила ход на грядке, то игрок в этот же ход снова бросает игровые жетоны.

При выпадении **0 очков** зайчика заметили – его фишка выставляется на клетку перед дырой в заборе, через которую он проник в огород, а на место бреши ставится новая штакетина. Теперь зайцу в свой следующий ход придется бежать к следующей дыре. Если на огороде был второй зайчик, который вошел через ту же брешь в заборе, то и его фишка тоже покидает огород, при этом добыча у зайца не отбирается. Если второй заяц вошел на огород через другую дыру, то он остается на огороде – его не заметили.

Если выпало **1 очко**, то зайчику удалось сорвать кочан капусты. Игрок вынимает из прорези один любой кочан и кладет его перед собой вне

игрового поля. На следующий ход он должен отправиться с добычей домой. Если у игрока выпало «1», а вся капуста на огороде уже сорвана, то игрок ничего не получает, но фишка зайца остается в огороде, и он может в свой следующий ход попытаться выдернуть морковку, при этом ему никуда идти не нужно.

Если выпало **2 очка**, то зайчику удалось выдернуть морковку. Игрок вынимает из прорези любую находящуюся на огороде морковку и кладет ее перед собой вне игрового поля. На следующий ход он должен отправиться с добычей домой. Если у игрока выпало «2», а вся морковка на огороде уже сорвана, то игрок ничего не получает, но фишка зайца остается в огороде, и он может в свой следующий ход попытаться сорвать капусту, при этом ему никуда идти не нужно.

Если выпало **3 очка**, то игрок может выдернуть любой овощ из имеющихся на огороде – хоть капусту, хоть морковку по своему выбору.

Зайчик может нести только 1 капусту или 1 морковку. Поэтому, как только у игрока на руках оказалась фигурная карточка добычи, он должен отнести ее на стартовую клетку своего цвета. Возвращается домой зайчик так же, как и пришел на огород – бросает игровые жетоны и переставляет фишку. Дойдя до своей стартовой клетки, зайчик кладет принесенную карточку под деревьями рядом с игровым полем. Если у игрока еще остались неизрасходованные очки, то он может сразу же отправиться в обратный путь за новой добычей.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только все овощи с огорода похищены или все дыры в заборе заделаны, игра заканчивается. Побеждает зайчик, собравший больше капусты и морковки (учитывая все карточки игрока). Если малышам сложно сосчитать свои трофеи, то выложите их рядами – чей ряд длиннее, тот и победил.

Если овощей у зайчиков поровну, то побеждает тот, кто первым отнесет домой последнюю добычу. В этом случае игра продолжается до выяснения победителя.

Если же зайчикам ничего добыть не удалось (забор починили до того, как зайцам удалось поживиться), то объявляется ничья.

Желаем удачи!

Состав игры:
1. Игровое поле – 1 шт. (34 детали)
2. Фишки зайчиков – 2 шт.
3. Игровые жетоны – 2 шт. (1-пусто, 2-пусто)
4. Правила игры.

© Автор игры.
Олеся Емельянова.
2008 г.