

# ТЕЛЕЖКА С ИГРАМИ



Подробности:

02-9900125

kehilla@tamuz.org.il

# Правила больших игр:

## 1. Змеи и лестницы

В набор входят: игровое поле, 2 кубика, 5 фишек (вы можете сделать вместе с детьми собственные фишки, например, из природных материалов), 5 карточек, отмеченных звездочками.

Цель игры: дойти до последней клетки

Количество игроков: 2-5

Возраст: 3+



Ход игры: Каждый игрок по очереди бросает кубик и ходит вперед соответственно числу, выпавшему на кубике. Если игрок попадает на змею, он должен вернуть свою фишку к ее хвосту. Если игрок попадает в начало лестницы, он поднимается по ней вверх. Если игрок попадает на клетку со звездочкой, ему нужно выполнить задание, обозначенное на карточке со звездочкой.

Звездочки: перед началом игры нужно написать 5 заданий и прикрепить их к карточкам со звездами (в карточках есть прорези). Примеры заданий: попрыгать на одной ножке; перепрыгнуть через клетку 26. Задания можно формулировать вокруг одной темы (праздники, времена года и т. п.).

Конец игры: выигрывает игрок, который первым достигнет финальной клетки.

## 2. Твистер («Водоворот»)

В набор входят: большое игровое поле, круглая рулетка со стрелкой

Количество игроков: 2-5

Возраст: 3+

Вариант 1. Твистер. Одного из игроков выбирают водящим. Водящий не участвует в игре, и его задача – крутить рулетку и объявлять результат розыгрыша. В зависимости от числа участников играют по одному или командами. Рулетка дает





- буквы, составляющие фамилию
- буквы в алфавитном порядке (дети встают в круг и по часовой стрелке прыгают на следующую по алфавиту букву, либо каждый ребенок по очереди прыгает на все буквы алфавита)
- буквы из известных стихов
- страна-город-животное-растение-неодушевленный предмет
- буквы алфавита в обратном порядке, от «я» до «а»

Для детей младшего возраста от 3 лет можно воспользоваться полем с разноцветными кругами, например, полем для твистера. Ведущий называет цвет или порядок цветов, а игроки должны перепрыгивать с одного круга на другой в указанном порядке.

#### 4. Стрельба в мишень

В набор входят: мишень и 3 эластичных мячика

Количество игроков: до 10

Возраст игроков: 2+

Цель игры: набрать 100 очков, попадая в отмеченные участки мишени.

Для детей от 8 лет можно добавить задания на сложение и умножение.



Если игрок попадает в мишень несколько раз подряд, его очки удваиваются (если сначала он попал в 2, а потом 3, то он получит на свой счет 10 очков, а не 5).

Попадание в яблочко (белого цвета) приносит 5 очков.

Для детей младшего возраста: метание шарика с мукой в определенные цвета на мишени или во все цвета мишени по порядку.

Для этого понадобится упаковка воздушных шариков и килограмм муки.

## 5. Место встречи

В набор входят: большое игровое поле и 4 набора карточек на разные темы. Всего 96 карточек.

Цель игры: разложить карточки в соответствующие клетки на поле. Знакомство с понятиями «таблица», «столбец», «строка».

Количество игроков: 2+

Возраст игроков: 5-8 лет

Ход игры: Следует разложить игровое поле и положить карточки категорий (карточки с черной рамкой) в правый столбец и верхнюю строку таблицы. Игроки берут одну карту за другой и выясняют, в какое место ее следует положить. Игра заканчивается, когда все клетки заняты нужными карточками.

После того как поле будет заполнено, можно путать игроков, меняя карточки местами, а задача игрока – найти ошибку и опять разложить все правильно.

Категории от легких к сложным: (1) цвет-форма; (2) форма-число; (3) цвета по половинам; (4) геометрическая фигура-ее свойства. Номер категории указан в левом нижнем углу каждой карточки.



## 6. Шашки

В набор входят: доска с 64 клетками и 24 игровых шашки (по 12 шашек каждого цвета для одного игрока).

Цель игры: взять («съесть») все шашки соперника или заблокировать их, то есть лишить противника возможности хода. Игрок, у которого не остается шашек или возможности хода, считается проигравшим.

Количество игроков: 2, либо игроки разбиваются на две команды и обсуждают ходы вместе. Можно набрать 24 игрока, которые будут служить шашками.

Ход игры: Игровое поле кладут так, чтобы справа внизу у каждого игрока была белая клетка (как в шахматах), шашки ставят на черные клетки поля и двигают их только по этим клеткам по диагонали. В начале игры игроки выкладывают



свои шашки на три горизонтальных ряда, которые ближе всего к ним на поле. По традиции игру начинают белые, а черные защищаются. В один ход можно выполнить два действия.

Каждый игрок по очереди передвигает по диагонали одну из своих шашек с одной черной клетки на соседнюю в направлении противника. На клетке не должно быть других шашек, то есть каждая шашка может ходить в двух направлениях: вправо в сторону противника и влево в сторону противника – и оба эти направления можно заблокировать. Взять (или съесть) шашку можно, когда шашка игрока стоит на клетке рядом с шашкой противника, а следующая за шашкой противника клетка свободна. Если игрок может взять шашку противника, он обязан сделать это. Игрок должен поставить свою шашку на свободную клетку за шашкой противника и снять шашку противника с доски. Если после этого можно взять еще одну шашку, игрок обязан сделать это тоже (в тот же ход). Нет ограничения на число шашек противника, которое можно взять за один ход, а также на направление движения, то есть, чтобы взять шашку противника, можно двигаться и назад. Если существует возможность брать шашки, двигаясь в разных направлениях, игрок обязан выбрать то направление, в котором он возьмет больше шашек, а если есть возможность «съесть» шашку, двигаясь назад, он обязан пойти назад. Если шашка игрока не «съела» шашку противника, имея на это возможность, она удаляется с доски.

Когда шашка доходит до последнего ряда, она превращается в дамку - обычно на ее статус указывает вторая шашка, которую кладут на нее сверху. Дамка, в отличие от обычной шашки, может двигаться во всех направлениях по диагонали (в том числе и назад) на любое количество клеток, а также брать другие шашки во всех направлениях.

Игра может закончиться победой одного игрока или ничьей. Игрок побеждает в одном из следующих случаев:

- у противника не осталось шашек на доске (простых шашек или дамек)
- у противника не осталось возможности передвигаться по доске (шашками или дамками).

## **7. Игра для развития памяти**

В набор входят: 14 пар карточек с изображением еврейских и израильских символов.

Ход игры: Перед игрой игроки раскладывают карточки из колоды, в которой каждая карточка имеет пару, рубашкой вверх. Каждый игрок по очереди переворачивает две карточки, чтобы найти две одинаковых. Если две карточки совпали, игрок берет их себе и они засчитываются в его пользу. В противном случае он возвращает карточки на место, перевернув их рубашкой вверх.

Цель игры: собрать как можно больше пар карточек.