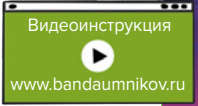




2–5 игроков
5+, 8+ лет
20–30 минут

В комплекте:

- 158 карт с терминами,
- 17 карт-указателей,
- 5 игровых фишек,
- 5 жетонов-пятиугольников с номерами,
- 1 жетон-указатель,
- 30 круглых жетонов для подсчёта очков,
- песочные часы (30 сек),
- иллюстрированные правила.



«Почему трава зелёная?», «Куда течёт река?», «А облака из ваты?» — нас окружает столько всего интересного! Любознательным почемушкам важно получить на всё ответ и разобраться даже в сложных терминах, а игра «Кружозорник» поможет это сделать весело и интересно!

В игре предусмотрены три варианта правил: «Загадай» (8+ лет), «Аллигатор» (8+ лет), «Ассоциации» (5+ лет). В ходе игры дети не только знакомятся с новыми терминами, но и активно находят взаимосвязи, закономерности, аналогии между ними. Перед началом игры убедитесь из колоды карточки с теми понятиями, которые **не знакомы** детям. Эти карты постепенно вводите в игру, при этом сначала обязательно разберите с ребёнком значение термина и только после этого добавляйте карту в игровую колоду.

«ЗАГАДАЙ» (8+ лет)

Участвуют все компоненты. Количество игроков от 3 до 5.

Цель игры

Загадать термин с помощью имеющихся на руках карт, но так, чтобы кто-то из отгадывающих игроков угадал термин, а кто-то — нет.

Подготовка к игре

Выложите на стол карты с терминами лицом вверх: **3 ряда по 5 карт**. Под каждым столбцом расположите жетоны с числами от 1 до 5.

Игроки получают по фишке и **по 5 карт с терминами** из колоды добора. Жетон со стрелочкой, песочные часы, жетоны для подсчёта очков и колода с картами-указателями рубашкой вверх также выкладываются на стол — они понадобятся в процессе игры (рис. 1).

Рис. 1. Первоначальная раскладка.



Как играть?

Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок:

1. Ставит песочные часы — отсчёт времени начался. Для новичков время хода 60 сек (2 цикла часов), для профессионалов — 30 сек.
2. Берёт из колоды карту-указатель. На ней указан номер столбца, из него игрок должен выбрать слово, которое будет загадывать.
3. Из столбца выбирает слово для загадывания, и из карт, имеющихся на руках, выбирает **от 1 до 3 карт**, которыми намерен на него. Кладёт жетон-указатель напротив ряда, в котором находится загаданное слово.
4. Выкладывает на стол карты-подсказки лицом вверх, с помощью которых хочет намекнуть на загаданную карту. Карты-подсказки могут быть совсем не связаны с загаданным словом и путать отгадывающих игроков, чтобы не все смогли правильно выбрать карточку с термином.
5. Снова переворачивает часы, засекает 30 сек для отгадывающих игроков. Молчит и не подсказывает.

Как только карты-подсказки выложены ходящим игроком, остальные игроки в течение 30 сек выставляют свои фишки на ту карту, которую считают правильным ответом.

Например (рис. 2), игрок 1 загадал слово «Вода» из четвёртого столбца (согласно карте-указателю) в первом ряду.

Жетон-указатель разместил возле первого ряда и выложил две карты-подсказки: «Снег» и «Гололёд». Отгадывающие игроки разместили свои фишки на те карты первого ряда, которые считают правильным ответом (карты «Ледник» и «Вода»).

Ходящий говорит правильный ответ, и игроки получают жетоны с заработанными очками. И использованные карты (подсказки, указатель и загаданный термин) уходят в отбой. На освободившееся место выкладывается новая карта с термином из колоды добора. Сходивший игрок добирает карт до 5. Ход переходит к следующему игроку.

Типы карт-указателей

Числовая карта — определяет столбец, из которого игрок должен выбрать термин для загадывания. Карту нельзя показывать другим игрокам, пока слово не будет отгадано.

«Вихрь» — сметает всё на своём пути! Если досталась эта карта, игрок показывает её другим игрокам и все карты с терминами, которые выложены на поле, убирает в отбой. Вместо них выкладывает новые карты из колоды добора. «Вихрь» уходит в отбой, а игрок берёт ещё одну карту-указатель и продолжает свой ход.

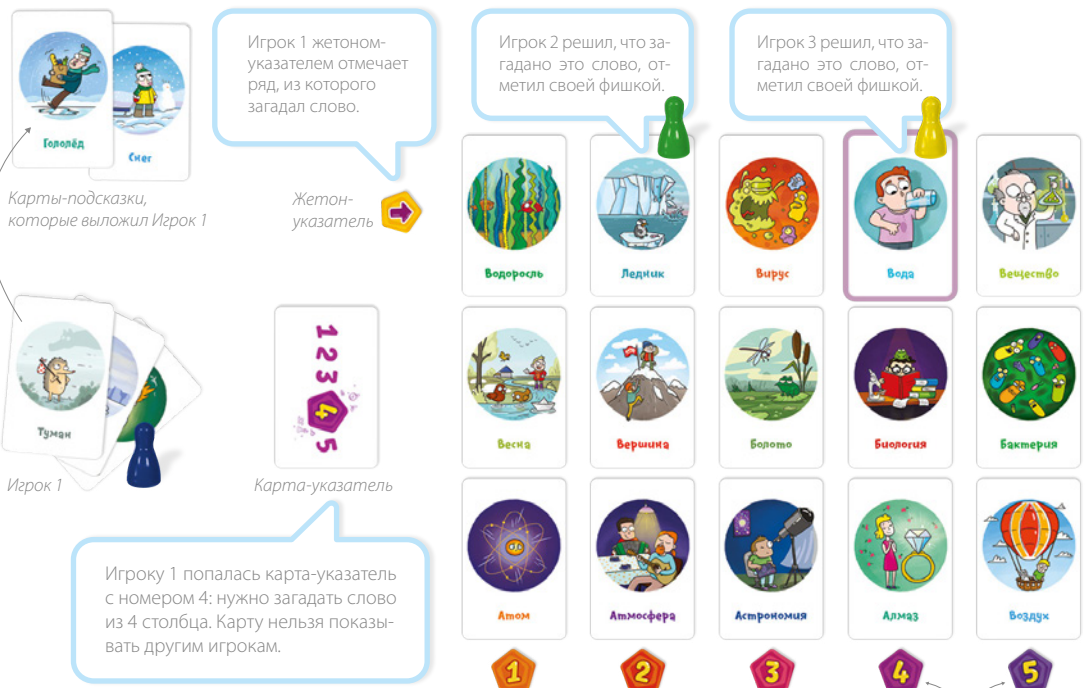
Подсчёт очков и конец игры

Игрок, угадавший слово, зарабатывает 1 очко.

Объясняющий игрок получает 2 очка, но только в том случае, если слово было угадано не всеми игроками: кто-то угадал, кто-то нет. Если все игроки угадали слово, или совсем никто не угадал — объясняющий не получает очки.

Игра заканчивается, когда один из игроков наберёт **15 очков**. Этот игрок и становится победителем. Если в процессе игры колода карт-указателей закончилась, карты из отбоя снова перемешиваются и возвращаются в игру.

Рис. 2. Общий вид игрового процесса.



Игрок 1 сумел загадать термин так, чтобы кто-то угадал его, а кто-то нет — зарабатывает 2 очка. Игрок 2 не угадал слово — не получает очки. Игрок 3 угадал слово — заработал 1 очко.

Жетоны для нумерации столбцов

«АЛЛИГАТОР» (8+ лет)

Игра похожа на знаменитую игру «Крокодил», но объяснять слова придётся не только жести!

Для игры понадобятся карты с терминами, карты-указатели (кроме карт «Вихрь»), пятиугольники с номерами, жетоны для подсчёта очков, песочные часы, бумага и ручка. Играть могут от 3 до 5 игроков.

Цель игры

Понятно объяснить термин указанным способом.

Как играть?

Игроки выбирают себе по жетону с номером. Если игроков меньше 5, то лишние жетоны и карты-указатели с этими номерами убираются из игры. В центре стола располагаем две стопки карт рубашкой вверх — указатели и термины.

Игроки ходят по очереди. Ход состоит из пяти действий:

1. Берём верхнюю карту из колоды с терминами, никому её не показываем.
2. Смотрим на рубашку следующей карты в колоде. На ней есть значок, который определяет, каким способом нужно объяснить термин (рис. 3).

Объяснить понятие, не называя его и не используя однокоренные слова.

Изобразить термин с помощью рисунков. Писать слова или буквы запрещено.

Показать слово жести, не издавая ни звука.

Рис. 3. На рубашке верхней карты в колоде добора значок «Показать». Игрок объясняет слово жести.

Игрок вытянул карту с термином из колоды добора



Значок на рубашке следующей карты указывает, как объяснить слово

3. Берём из колоды карту-указатель. Выделенный номер на карте показывает, игроку с каким номером жетона нужно объяснить слово. Если вытянули указатель со своим номером, карта возвращается вниз колоды, берём новую.
4. Засекаем с помощью песочных часов время на отгадывание и начинаем объяснять. Если отгадывающий игрок не смог назвать слово за 30 секунд, то шанс угадать слово и получить заветные очки переходит к следующему по часовой стрелке игроку (рис. 4). Попытка угадать переходит до тех пор, пока кто-либо не угадает слово, или пока все участники (кроме вас) не попробуют отгадать слово.

Рис. 4. Если игрок не смог угадать слово за 30 сек, попытка переходит следующему игроку по часовой стрелке.



5. Ход переходит к следующему игроку в двух случаях:

- как только слово отгадано,
- слово не отгадано, но все участники уже использовали попытку угадать.

Подсчёт очков и конец игры

Если игрок угадал слово, он получает 1 очко.

Очки за объяснение игрок получает, только если слово было угадано. За объяснение словами — 1 очко, рисунком — 2 очка, жести — 3 очка.

Побеждает игрок, первым набравший 15 очков.

Когда победитель определён, игра заканчивается.

«АССОЦИАЦИИ» (5+ лет)

Для игры понадобятся только карты с терминами. Играть могут от 2 до 5 игроков. В этом варианте процесс игры важнее результата. Главное, чтобы игроки правильно находили взаимосвязи и аналогии между понятиями, а победителями могут быть одновременно все участники.

Цель игры

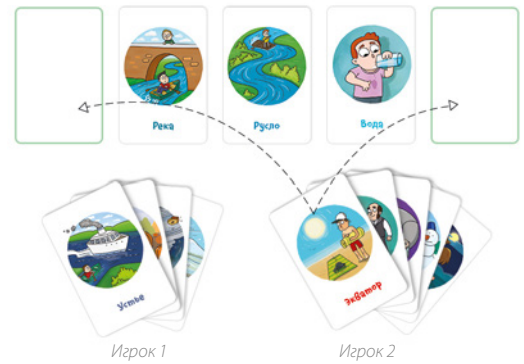
Найти, чем и как связаны между собой термины на карточках, и выложить все карты с руки.

Как играть?

Раздайте игрокам по пять карт и две карты положите в центр стола лицом вверх.

Игроки ходят по очереди. В свой ход нужно найти среди своих карт такую, которая будет как-то сходна или связана с одной из крайних карт, лежащих в ряду на столе. Затем выложить её рядом с этой картой, при этом обязательно объясняя их взаимосвязь. Подкладывать можно только к крайним картам ряда (рис. 5).

Рис. 5. Карты можно выкладывать только к крайним картам ряда.



Схожесть или связь карт может быть как между понятиями, так и в иллюстрациях (рис. 6). Поэтому играть в «Ассоциации» можно даже с детьми, которые не умеют читать.

Рис. 6. Например, эти карты похожи тем, что на них мальчик плывёт по реке.



Если игрок не может найти у себя подходящую карту или не может объяснить, как карты связаны между собой, то он пропускает ход.

Если ходящий игрок предлагает совсем негодную ассоциацию, другие игроки вправе не принять её. В этом случае ходящий должен предложить другой вариант или забрать обратно выложенную карту и пропустить ход.

Конец игры

Когда завершился пятый игровой круг (т.е. ход перешёл от первого игрока к последнему в пятый раз), подводим итог.

Если кто-то из игроков смог за 5 ходов избавиться от всех своих карт, он выходит из игры и становится победителем. А остальные продолжают игру, пока также не избавятся от своих карт. Победителями могут стать сразу все игроки.

Если после 5 игровых кругов у всех игроков ещё остались карты, игра продолжается. Теперь итоги подводятся после каждого игрового круга.

