

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



указание, например, «правая рука на красное». Игрок должен поставить правую руку на свободный красный круг, не касаясь поля локтем или коленом. С того момента, как игрок прикоснулся к кругу, другой игрок не может им воспользоваться. Если игроки не могут договориться, кто прикоснулся к этому кругу первым, решать должен водящий! Заняв круг, нельзя уходить с него, если только водящий не даст специальное разрешение на это, чтобы позволить другому игроку добраться до другого круга. Если все шесть кругов нужного цвета заняты, водящий крутит рулетку еще раз, пока не выпадет другой цвет. Если один и тот же цвет выпадает два раза подряд, каждый игрок переносит руку или ногу на другой круг того же цвета. Упавший или опершийся об игровое поле коленом или локтем игрок проигрывает и выходит из игры.

Вариант 2. Движение по цветам. Одного игрока выбирают водящим. Водящий назначает последовательность цветов, и в этом порядке игроки прыгают с одного круга на другой, а ошибающийся покидает игру. Например: желтый, синий, зеленый, красный, синий. Игрокам нужно перепрыгивать с круга на круг в названном порядке.

Минимальное число участников: 2.

3. Поле с буквами

В набор входят: большое поле с буквами, расположенными как на клавиатуре.

Количество игроков: 1 и более

Возраст: 5+

Требуемые навыки: знание букв

Цель игры: обучение алфавиту и закрепление навыка чтения; знакомство с расположением букв на клавиатуре.

Ход игры: Дети встают вокруг игрового поля и по очереди перепрыгивают с одной буквы на другую в соответствии с заранее определенным правилом.

Примеры правил:

- буквы, составляющие имя



- 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.