











Формы вокруг. Правила игры

Цель игры – победить. Побеждает тот, кто первый приведет свою фишку на финишную клетку (она же стартовая клетка).

Попав на клетку, содержащую какую либо геометрическую фигуру (круг, квадрат, треугольник, полукруг или прямоугольник), игрок должен отыскать и назвать какой-либо предмет имеющий такую же форму. Если найти такой предмет игрок не смог, то он пропускает следующий ход.

-  - Найти что-то круглое
-  - Найти что-то прямоугольное
-  - Найти что-то треугольное
-  - Найти что-то квадратное
-  - Найти что-то полукруглое

 Попав на клетку «Сюрприз», игрок кидает кубик и в зависимости от выпавшего числа очков ищет что-то соответствующей формы: 1 – круглое, 2 – квадратное, 3 – треугольное, 4 – квадратное, 5 полукруглое, 6 – ничего не надо искать.

-  +1 Клетка «плюс один» дает право на дополнительный ход
-  -1 Попав на клетку «минус один» игрок пропускает следующий ход
-  Попав на клетку «ход назад», игрок еще раз кидает кубик, и двигает свою фишку на выпавшее число очков в обратном направлении (т.е. ходит задом наперед)
-  Остановившись на клетке «переход по стрелке», фишка перемещается на ту клетку, куда указывает стрелка. При попадании в какой-либо отдельный сегмент игрового поля, игрок может самостоятельно выбирать направление движения фишки.



ВНИМАНИЕ!!!

Вы скачали материалы для развития детей, предназначенные:

- исключительно для Вашего личного использования
- и только для проведения занятий с детьми дома или в детских общеобразовательных учреждениях (детских садах, центрах развития детей, школах).

Без права распространения, копирования и без права коммерческого использования.



