

КОТЫ-АРИСТОКРАТЫ



Инструкция:

От вас потребуется только то, что есть в любом доме – ножницы, канцелярский нож и широкий прозрачный односторонний скотч. Если у вас есть кубик со значениями от 1 до 6 и подходящие для игры фишки, то печатать лист 6 не нужно.

1. Распечатайте фрагменты игрового поля (**листы 2-5**) на 4 листах бумаги формата А4.
2. Вырежьте распечатанные фрагменты по контуру, не оставляя белых отступов.
3. Состыкуйте фрагменты, так, чтобы все детали рисунков на стыках совпадали и закрепите с помощью маленьких кусочков скотча, чтобы они просто не смещались.
4. Теперь «заламинируйте» игровое поле с лицевой стороны по всей поверхности прозрачным широким скотчем. Начните с любого края и клейте полоски скотча по всей длине поля слегка внахлест, пока все поле не окажется им покрыто. Хорошенько прогладьте поверхность поля ладонями, чтобы скотч плотно прилип к бумаге и на нем не осталось блеклостей и воздушных пузырей.
5. Отклейте поле от поверхности стола и обрежьте скотч, выступающий за край поля. Игровое поле готово.
6. Распечатайте кубик на более плотной бумаге. Вырежьте его и соберите, вставив язычки в пазы (белые линии, их нужно прорезать канцелярским ножом).
7. Распечатайте мордочки кошки и котят и приклейте их сверху на стандартные крышки от пластиковых бутылок (диаметром 2 см.).

Игра готова!

ПРАВИЛА ИГРЫ

Поставьте фишки на «**Старт**». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько клеток, сколько очков выпало. Фишка игрока может проходить мимо клеток, занятых фишками других игроков и останавливаться на них.

Слеты и перелеты. Если фишка остановилась на клетке, с которой стрелка указывает на другую, то игрок переставляет фишку туда. Если там еще одна стрелка, то движение фишки продолжается, пока она не окажется на обычной клетке.

Звездочки. Если фишка остановилась на клетке с белой звездочкой, то игрок должен будет пропустить свой следующий ход.

Десятки. Если фишка остановилась на любой из клеток десятков (числа 10, 20, 30 и т.д.), то игрок получает право сразу же сделать еще один ход.

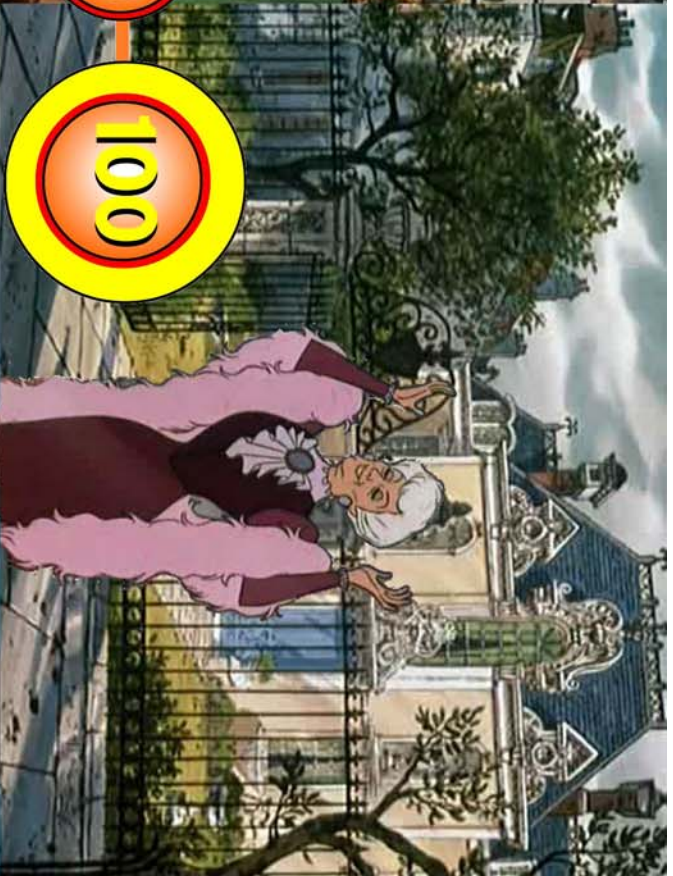
На других клетках ничего особенного не происходит. Переместив свою фишку и остановившись, игрок передает ход следующему.

Конец игры. Побеждает тот, чья фишка первой дойдет до числа 100 (остановится на ней или просто пройдет через нее дальше). Игра ведется, пока ее не закончит предпоследний игрок.

! Если Вы хотите, чтобы от игры было не только веселье, но и польза, то просите детей называть числа, на которых останавливаются их фишки. Так они научатся считать до 100, поймут и запомнят, что такое десятки и не будут путаться при сравнении чисел.

Скачено с http://olesya--emelyanova.narod.ru/index-raspechatay_i_igray.html

Сайт Олеси Емельяновой: сценарии, пьесы, инсценировки и сценки для кукольного театра; стихи, песенки, потешки и загадки для детей; настольные игры, развивающие игрушки и наборы для детского творчества.



100

99

98

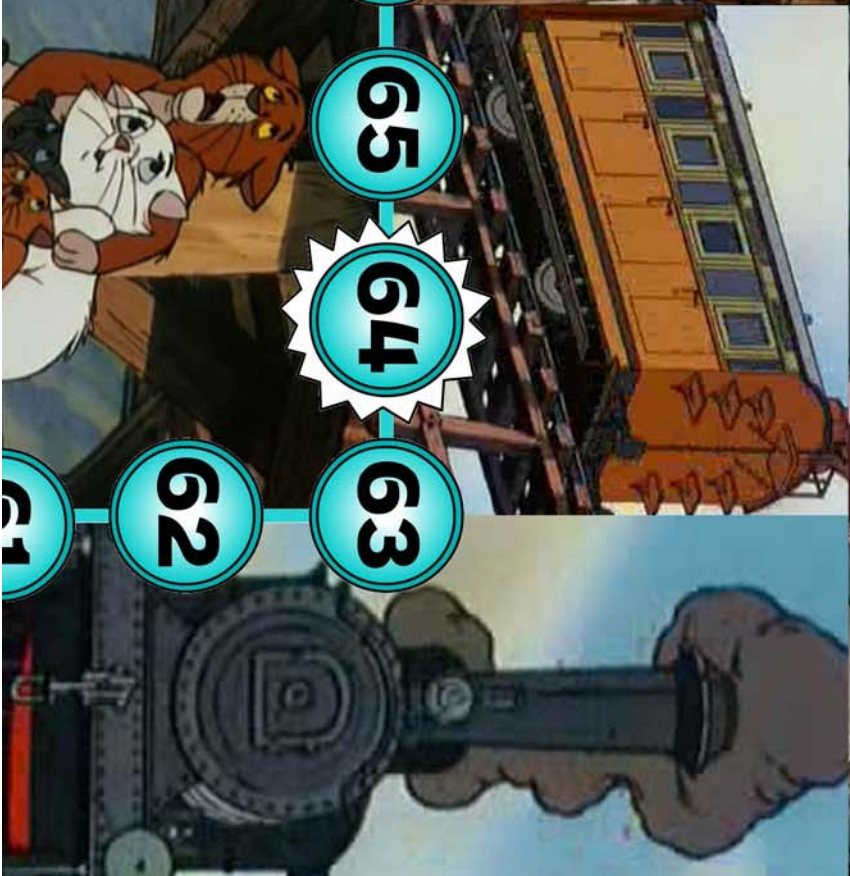
97

96

95

94

93



61

62

63

64

65

66

67

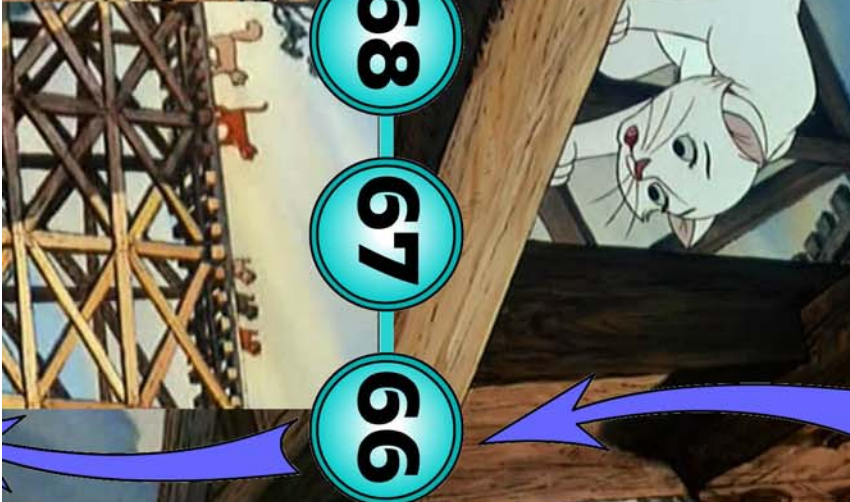
68

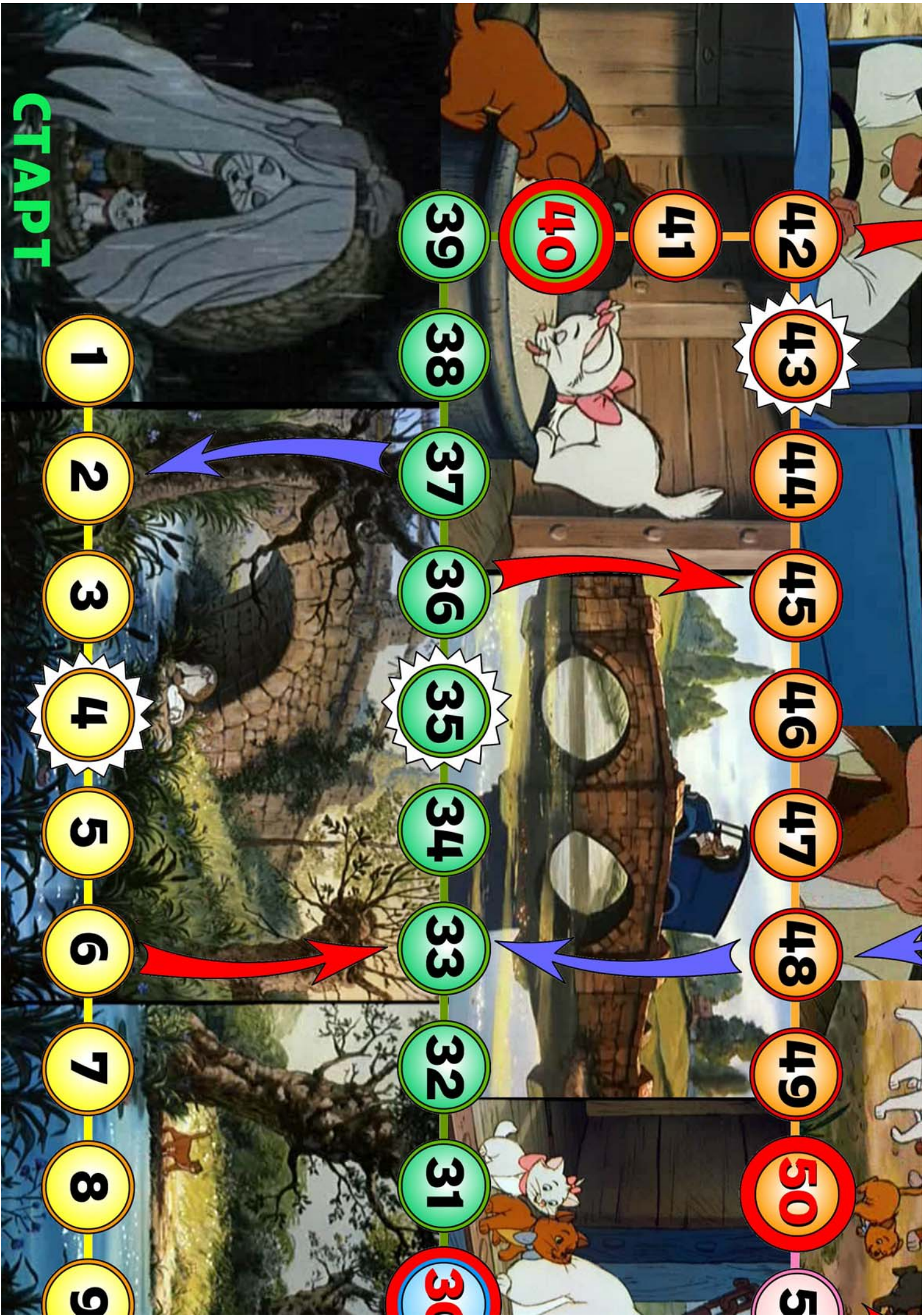
69

70

71

72

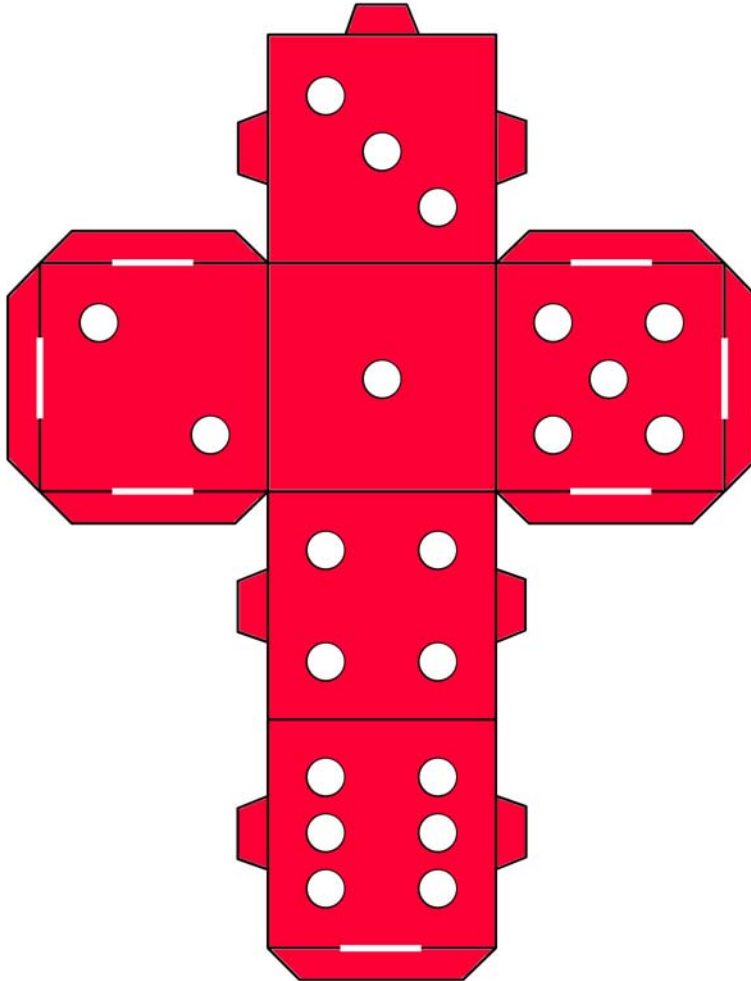




START

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 30
- 31
- 32
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40
- 41
- 42
- 43
- 44
- 45
- 46
- 47
- 48
- 49
- 50
- 5





Скачено с http://olesya--emelyanova.narod.ru/index-raspechatay_i_igray.html

Сайт Олеси Емельяновой: сценарии, пьесы, инсценировки и сценки для кукольного театра; стихи, песенки, потешки и загадки для детей; настольные игры, развивающие игрушки и наборы для детского творчества.