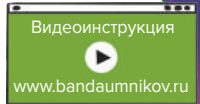




2–5 игроков  
5+, 8+ лет  
20–30 минут

**В комплекте:**

- 158 карт с терминами,
- 17 карт-указателей,
- 1 жетон-указатель,
- 5 игровых фишек,
- 5 жетонов-пятиугольников с номерами,
- 5 жетонов с персонажами 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 почемучкам важно получить на всё ответ и разобраться даже в сложных терминах, а игра «Крутозорник» 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 уберите 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

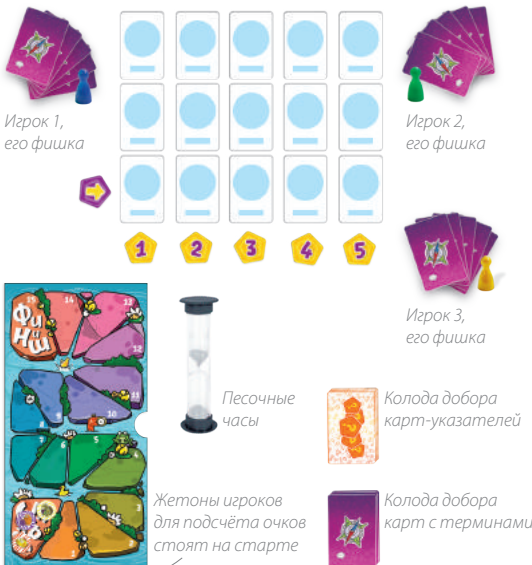
Загадать термин с помощью имеющихся на руках карт, но так, чтобы кто-то из игроков угадал термин, а кто-то — нет.

### Подготовка к игре

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

Игроки получают по фишке и жетону для подсчёта очков (одинаковые по цвету), берут **по 5 карт с терминами** из колоды добора. Жетоны подсчёта очков ставят на старт на специальном поле внутри коробки. 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.



### 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.

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 — зарабатывает 1 очко.

Жетоны для нумерации столбцов

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

### Как играть?

Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок:

1. Засекает время хода с помощью песочных часов: для новичков — 60 сек (2 цикла часов), для профи — 30 сек.
2. Берёт из колоды карту-указатель. На ней указан номер столбца, из которого нужно загадать слово.
3. Выбирает на своё усмотрение из столбца слово для загадывания и определяет **1–3 карты** из имеющихся на руках, 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. Подсказки могут быть совсем не связаны с загаданным словом, чтобы не все смогли угадать карточку с термином.
5. Снова переворачивает часы, засекает 30 сек для отгадывающих игроков. Молчит и не подсказывает.

Отгадывающие игроки в течение 30 сек выставляют свои фишки на ту карту, которую считают правильным ответом.

Например (рис. 2), ходящий 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 поставили свои фишки на те карты первого ряда, которые считают правильным ответом.

Ходящий говорит правильный ответ, и игроки передвигают свои жетоны в соответствии с заработанными очками. Исползованные карты (подсказки, указатель и загаданный термин) уходят в отбой. На освободившееся место выкладывается новая карта с термином из колоды добора. Сходивший собирает карт до 5. Ход переходит к следующему.

### Подсчёт очков и конец игры

Игрок, угадавший слово, получает 1 очко и передвигает свой жетон на 1 шаг. Объясняющий игрок получает 2 очка (2 шага), но только если слово было угадано не всеми игроками: кто-то угадал, кто-то нет. Если все игроки угадали слово, или никто не угадал — объясняющий не получает очки.

Игра заканчивается, когда один из игроков придёт к финишу на поле для подсчёта очков, т.е. **наберёт 15 очков**. Этот игрок и становится победителем. Если в процессе игры колода карт-указателей закончилась, карты из отбоя снова возвращаются в игру.

## «АЛЛИГАТОР» (8+ лет)

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

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-пятиугольнику с номером. Если игроков меньше 5, то лишние жетоны и карты-указатели с этими номерами убираются из игры. В центре стола раскладываем две стопки карт рубашкой вверх — указатели и термины. Жетоны для подсчёта очков устанавливаются на старт на специальном поле:



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 жестами, не издавая ни звука.

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

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. Засаекаем 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 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 передвигает свой жетон для подсчёта очков на 1 шаг.

Очки за объяснение игрок получает, только если слово было угадано. За объяснение словами — 1 очко (1 шаг), рисунком — 2 очка (2 шага), жестами — 3 очка (3 шага).

**Побеждает игрок, первым добравшийся к финишу на поле подсчёта очков.** Когда победитель определён, игра заканчивается.

## «АССОЦИИИ» (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.

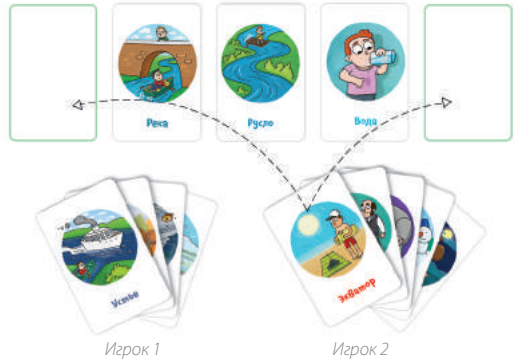
### Цель игры

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:



Схожесть или связь карт может быть как между понятиями, так и в иллюстрациях (рис. 5). Поэтому играть в «Ассоциации» можно даже с детьми, которые не умеют читать.

Рис. 5. 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.



Другие обучающие игры на сайте [www.bandaumnikov.ru](http://www.bandaumnikov.ru)

© 2018 RUS

