



Зима — время чудес, горячего чая и, конечно же, уютных посиделок с близкими людьми.

А ещё это сезон, когда мы готовим и дарим друг другу подарки, ходим в гости и зовём друзей на каток. Погрузитесь в атмосферу праздника с игрой «Зима пришла!».

ЕАС

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

В игре могут участвовать от 3 до 7 игроков.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Проведите свои фишки по игровому полю, кидая кубик и выполняя задания, от вывески **СТАРТ** до вывески **ФИНИШ**.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите игровое поле. Выберите, какими фишками вы будете играть, и разместите их на вывеске **СТАРТ**. Затем достаньте карточки и, ориентируясь на рубашки, рассортируйте их на шесть колод. Положите стопки с карточками рядом с игровым полем. Можно начинать игру!

ХОД ИГРЫ

Определите любым способом, кто будет ходить первым. Например, это может быть самый младший игрок. Он кидает кубик и переставляет свою фишку на столько шагов, сколько очков выпало. Теперь игрок зашёл в гости. В зависимости от цвета домика он тянет карточку и выполняет задание.



КРАСНЫЙ ДОМИК — игрок тянет карточку «Покажи».

Игрок должен выбрать, какой из трёх вариантов он покажет пантомимой за одну минуту. Издавать звуки и указывать на предметы нельзя. Если игрок смог показать:

- номер 1, то он переходит на один шаг вперёд,

- номер 2 — на два шага вперёд,
- номер 3 — на три шага вперёд.

Игрок, угадавший, что показывала пантомима, переставляет свою фишку на один шаг вперёд.



ФИОЛЕТОВЫЙ ДОМИК — игрок тянет карточку «Нарисуй».

Игрок должен выбрать, какой из трёх вариантов он нарисует за минуту. Писать буквы и цифры, а также издавать звуки нельзя. Если игрок смог нарисовать:

- номер 1, то он переходит на один шаг вперёд,
- номер 2 — на два шага вперёд,
- номер 3 — на три шага вперёд.

Игрок, угадавший, что изображено на рисунке, переставляет свою фишку на один шаг вперёд.





ОРАНЖЕВЫЙ ДОМИК – игрок тянет карточку «Найди».

Он засекает время. У соперников есть одна минута, чтобы, задавая вопросы, угадать, какой персонаж изображён на его карточке. Игрок может отвечать только «да», «нет», «не имеет значения». Например, можно спросить: «Носит ли животное шапку?», «Есть ли у него шерсть?» и так далее. Тот, кто первым угадает животное и покажет его на катке в центре игрового поля, перемещает свою фишку на шаг вперёд. Когда дан правильный ответ, игрок, которому досталась карточка, переходит вперёд на два шага. Если время вышло и персонаж не угадан, все остаются на своих местах. Если кто-то из участников назвал животное неправильно, то он больше не может участвовать в обсуждении.



ГОЛУБОЙ ДОМИК – игрок тянет карточку «Сделай».

Игрок выполняет задание, написанное на карточке.



ЗЕЛЁНЫЙ ДОМИК – игрок тянет карточку «Повтори».

Сначала ему нужно запомнить написанный порядок действий за одну минуту. Затем он должен показать действия в правильном порядке. Если игрок смог показать четыре действия, он передвигает свою фишку на один шаг вперёд, шесть действий – на два шага, восемь действий – на три шага.



СИРЕНЕВЫЙ ДОМИК – игрок тянет карточку «Переиди».

Игрок должен переставить свою фишку, следуя указаниям.

После того как игрок выполнил задание с карточки, его ход заканчивается. Даже перейдя на новый домик, он больше не тянет карточку. Следующим ходит его сосед слева. Так игра продолжается по кругу по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда кто-то достигает вывески **ФИНИШ**. Если несколько игроков одновременно переставляют на неё свои фишки, то все они считаются победителями.



ПРАВИЛА ИГРЫ