



Безліч ігор та вигідних пропозицій від

○ ★ ✖
LÜDUM

www.ludumkids.com

Чуло у пір'ячку

У курнику тиша та спокій.

Курчатко притулилося до мами-квочки,
яка сидить у гнізечку з яйцями.

Їхній сон охороняє півень.

Аж раптом... Хто це крадеться?

Руденький, з гострими вушками,

пухнастим хвостиком і ... клювом та у пір'ї.

Це ж лис-крадій, який хоче схопити маленьке курчатко!

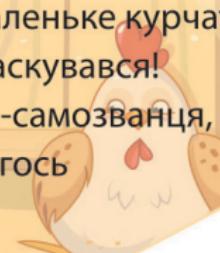
Щоб його не помітили, він замаскувався!

Хто ж найшвидше розпізнає лиса-самозванця,

який замаскувався під когось

із пташиної родини?

Готові? Починаймо!



ЧУДО У ПІР'ЯЧКУ

Усі картки складіть стопкою та розташуйте на однаковій відстані від гравців, картинками донизу. Визначте, у якій послідовності ви перевертатимете картки. У свій хід гравець знімає верхню картку зі стопки, перевертає її та кладе поруч. У цю мить починається найцікавіше! Гравці розглядають зображення на відкритій картці й намагаються відшукати лиса. Але це не так просто — адже він намагається бути схожим на півня, курочку, курча, яйце чи гніздо.

Як тільки один із гравців відшукав самозванця, він повинен накрити долонею картку і вигукнути назву того, під кого замаскувався лис.

Наприклад: **ліс-півень**.





**Перед грою кожен вирішує, якою рукою розкриватиме картки (якщо для цього немає спеціальної людини). Ляскати по стопці карток можна тільки іншою рукою. Не заносьте її над столом заздалегідь. Краще тримайте цю руку, наприклад, під столом. Гравці самі можуть домовитися перед партією, де і як тримати руки. Головне — грати так, щоб отримувати якомога більше задоволення!*

Якщо гравець виконав усі умови, він забирає картку собі.

Якщо гравець неправильно визначив під кого замаскувався лис або назву вигукнув один учасник, а накрив картку інший, то відповідь нікому не зараховується й картку кладуть під стопку — вона буде нижньою.

Гра закінчується, коли всі лиси-самозванці знайдені і в стопці не залишилося карток.

Гравці підраховують свої картки.
Виграє той, хто зібрав їх
найбільше.

НЕ ЗВОЛІАЙ — ПОРАХУЙ І НАКРИВАЙ!

Усі картки розділіть на дві стопки, у цьому допоможе зворотний бік карток. У першу стопку потраплять усі картки, на зворотному боці яких намальований один будь-який малюнок. У другу — картки з цифрами. У цій грі нам знадобляться саме картки з цифрами.

Розташуйте стопку з картками так, щоб усім було зручно брати з неї картки. Перший гравець знімає верхню картку, перевертає її та кладе поряд зі стопкою. Тепер уважно поглядівіться на цифру на картці, яка стала в стопці верхньою. На цьому етапі гравцям знадобиться швидкість реакції.

Почали! Хто найшвидше визначить персонажа чи предмет, кількість зображень якого відповідає цифрі?

Важливо, що лис теж рахується.

Наприклад, на верхній
картці стопки —
цифра 4.



Гравці повинні швидко знайти кого чи чого на відкритій картці 4. Це — **курочки!** Відповідь буде такою самою навіть в тому випадку, коли на картці 3 курочки + 1 лис-курочка.

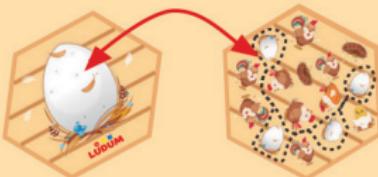
Гра закінчується, коли карток у стопці не залишається.

Гравці підраховують свої картки. Виграє той, хто зібрав їх найбільше.

ДАВАЙ РАХУВАТИ – ОДИН, ДВА, ТРИ, ЧОТИРИ ЧИ П'ЯТЬ?

Для цієї гри знадобиться стопка карток, на зворотному боці яких зображені один або два малюнки. Розташуйте між гравцями стопку карток таким чином, щоб ці малюнки були зверху. Відкрийте верхню картку й покладіть її поряд зі стопкою. Гравці починають рахувати кількість цих зображень на відкритій картці.





Гравцям треба визначити кількість вказаних птахів, гнізд чи яєць. Наприклад, на верхній картці стопки намальоване **яйце**. Гравці повинні швидко полічити яйця на відкритій картці. **Їх 4**. Як тільки один із гравців готовий назвати число, він накриває рукою картку та після цього вигукує число.

Будьте уважні, адже є картки, на яких два зображення. Наприклад, якщо на верхній картці стопки намальовані **курча та курка**, то гравці повинні швидко полічити і курчат, і курочок на відкритій картці разом. **Їх 8**.

**Якщо діти досить маленькі, то картки з подвійними зображеннями можна певний час у гру не включати.*



Гра закінчується, коли в стопці карток уже немає.

Гравці підраховують свої картки, і виграє той, у кого їх найбільше.



Це найскладніший варіант гри.

Він об'єднує дві гри — «Давай рахувати - один, два, три, чотири чи п'ять?» і «Не зволікай - порахуй і накривай!».

Для гри використайте всі картки, добре їх перемішавши. Розташуйте між гравцями стопку карток, зворотною стороною дотори, відкрийте верхню картку і покладіть її поряд зі стопкою.

Подивіться, яка цифра або малюнок відкрилися на верхній картці стопки? Як тільки один із гравців готовий назвати зображення або число, він накриває рукою картку та після цього вигукує відповідь, так само, як у двох попередніх іграх.

Гра закінчується, коли не залишається карток у стопці.

Гравці підраховують, хто скільки зібрав карток.

У кого їх більше, той і виграє!

Вітаємо!