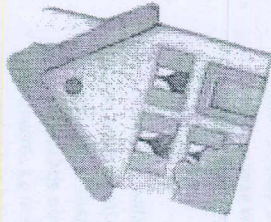


получает новую фигуру от ведущего. Но если фигура не подходит, игрок передаёт её следующему по порядку игроку, а сам получает от ведущего новую фигуру.

Конец игры:

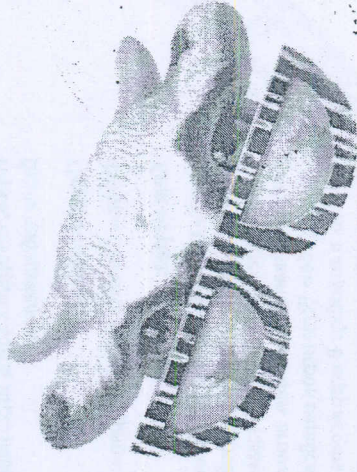
Победителем является тот, кто первым заполнит свою таблицу. Для следующего круга игры выбирается новый ведущий.

Замечание: Здесь описаны основные правила игры, но игровые варианты могут быть значительно шире. Например, можно использовать и фигуры и таблицы в качестве шаблонов для рисования. Достаточно просто обвести края карандашом и раскрасить рисунки по своему желанию.



Contura

Почувствуй, что это такое!



Игра Ravensburger № 24 437 9
для 1 - 4 игроков
от 3 - 7 лет
Иллюстрации: Michael Schöber
Дизайн: DE Ravensburger

Содержание:

5 таблиц с 40 фигурами
2 маски

Contura – классическая игра с множеством игровых возможностей, как для нескольких игроков, так и для одного игрока. Она требует концентрации, наблюдательности и помогает развитию тонкой моторики.

Подготовка к игре

Перед первой игрой осторожно отделите фигуры от картона.

Важно: Эти таблицы понадобятся для следующих вариантов игры, поэтому не выбрасывайте их!

Перед началом игры внимательно ознакомьтесь с фигурами, для того чтобы в последствии было легче узнавать их на ощупь. Каждая фигура отмечена цветной точкой, которая определяет степень сложности фигуры. Самые легкие фигуры отмечены жёлтой точкой, более сложные – красными и синими точками. Начинать игру лучше всего с фигур, отмеченных жёлтой точкой.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

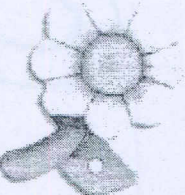
228591

Ravensburger

Ravensburger

1. «Узнай фигуру»

Для 2–4 игроков в возрасте от 4 лет



Цель игры:

Игрок пытается с закрытыми или завязанными глазами определить на ощупь как можно больше фигур.

Игрок, который к концу игры наберёт больше всего фигур, будет победителем.

Подготовка:

Фигуры сложить в коробку, рядом положить обе маски.

Ход игры:

Начинает самый юный игрок. Он надевает маску и вынимает одну из фигур из коробки. Игрок пытается на ощупь определить фигуру и правильно назвать её. Если фигура названа правильно, игрок забирает её и кладёт перед собой. Если игрок ошибся, фигура возвращается на место, в коробку. В игру вступает следующий игрок. Он также надевает маску и пытается на ощупь определить вынутую из коробки фигуру.

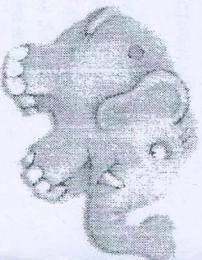
Конец игры:

После того как все фигуры будут вынуты из коробки, игроки начинают подсчёт своих трофеев. Кто правильно назвал наибольшее количество фигур, выигрывает.

Замечание: Если ребёнок не хочет надевать маску, он просто закрывает глаза. Во избежание подглядывания коробку дополнительно накрывают платком.

Вариант правил для самых юных игроков:

Чтобы облегчить игру самым маленьким игрокам, можно договориться о нескольких попытках ребёнка отгадать фигуру, прежде чем отправлять её обратно в коробку. Или разрешить ребёнку вынуть новую фигуру и



попытаться ещё раз. Вы также можете помочь ребёнку, сделав две три подсказки в описании предмета: *важка big sekli sekerbiller*.

2. «Лото по картинкам»

Для 1–4 игроков в возрасте от 3 лет

Подготовка:

Каждый игрок получает по таблице. Остальные таблицы и относящиеся к ним фигуры откладываются в сторону. Фигуры из выбранных для игры таблиц складывают в коробку.

Ход игры:

Очередной игрок вынимает фигуру из коробки и показывает её остальным игрокам. Если игрок уверен, что эта фигура подходит к его таблице, он называет её и укладывает в ячейку на таблице. Если никто не заявляет, то фигура откладывается в сторону. Если сразу несколько игроков претендуют на фигуру, то её возвращают в коробку.

Конец игры:

Победителем является тот, кто быстрее всех заполнит свою таблицу. Играть можно и одному игроку. Ребёнок просто вынимает фигуры из коробки, называет их и правильно укладывает в ячейки на таблице.



3. «Лото на ощупь»

Для 3–4 игроков от 5 лет

Подготовка такая же, как в игре «Лото по картинкам». Но здесь выбирается ведущий. Все остальные игроки надевают маски или завязывают глаза платком. Ведущий вынимает фигуру из коробки и передаёт первому игроку. Теперь в игру вступает осязание. Игрок «ощупывает» сначала фигуру, а затем свою таблицу. Если фигура подходит, игрок укладывает её в соответствующую ячейку на таблице, а следующий игрок

