

UKR

Троє маленьких Поросятко

Делікс

ПРАВИЛА ГРИ

Важливо! Є два види завдань, включених в гру "Троє маленьких поросятко": 24 без вовка і 24 із вовком. Буклет із завданнями має дві сторони, щоб легко знайти ці види завдань. Крім того, переконайтеся, що ігрове поле орієнтовано так, як показано на малюнках, перш, ніж починати грати.

ДЕНЬ: ЗАВДАННЯ ТІЛЬКИ З ФІГУРКАМИ ПОРОСЯТОК (ВОВК НЕ ВИКОРИСТОВУЄТЬСЯ):

Мета цих завдань полягає в тому, щоб розташувати на полі елементи головоломки таким чином, аби поросятка залишилися ПОЗА будинками.

- 1 Щоб підготувати гру, розмістіть на полі фігурки поросятко, як зображено у завданні. Іноді потрібні тільки 1 або 2 фігурки поросятко (в початкових завданнях); в цих випадках інші фігурки не використовуються.
- 2 Покладіть 3 деталі на ігрове поле таким чином, щоб поросятка опинилися ПОЗА будинками. Розташування фігурок поросятко змінювати не можна.
- 3 Існує тільки одне рішення кожного завдання. Правильне розташування деталей можна побачити на звороті кожної сторінки. Якщо завдання містить тільки 1 або 2 фігурки поросятко, 1 або 2 квадрати на полі залишаться порожніми.

НІЧ: ЗАВДАННЯ З ВОВКОМ:

Мета цих завдань полягає в тому, щоб розташувати на полі три елементи головоломки таким чином, аби поросятка залишилися ВСЕРЕДИНІ будинків.

- 1 Розташуйте на ігровому полі поросятко та вовка, як зазначено у завданні. Як і раніше, в деяких завданнях використовуються не всі фігурки поросятко.
- 2 Помістіть на ігрове поле 3 деталі таким чином, щоб поросятка опинилися ВСЕРЕДИНІ будинків, а вовк зовні.
- 3 Існує тільки одне рішення кожного завдання. Якщо завдання містить тільки 1 або 2 фігурки поросятко, деякі будинки залишаться порожніми. 2 квадрати на полі залишаться порожніми в деяких завданнях.

ПОРАДИ БАТЬКАМ ТА ВЧИТЕЛЯМ:

Незважаючи на те, що деякі рішення можуть здатися очевидними для дорослих, вони нерідко виявляються складними для дітей молодшого віку. Навіть підготування завдання зі сторінки буклету може бути великою проблемою для трирічної дитини. Більшості дітей буде потрібна допомога, коли вони починають грати в гру. Ви можете заохотити їх, задаючи питання, наприклад:

- Як ти гадаєш, де цю деталь головоломки можна розмістити?
- В якому будиночку буде жити це поросятко?
- Чому ти гадаєш, що цю деталь головоломки повинно бути розміщено тут?

Якщо у дитини після додаткових питань виникатимуть проблеми з завданнями, гарною ідеєю може бути початок гри з відтворення правильних рішень, які знаходяться на зворотній стороні завдання.



© 2014 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Three little piggies
SMART - Belgium Neerveld 14,
B-2550 Kontich, Belgium - info@smart.be
www.SmartGames.eu

dd: 20160719B Made in China



5 414301 519324