

ВОЛК, КОЗА И КАПУСТА

Прояви смекалку и заработай на перевозке грузов и пассажиров!

Всем известно, что будет, если перевозить в одной лодке волка, козу и капусту. А если к ним добавятся охотник и инопланетянин, то история станет еще увлекательнее.

Играя в эту развивающую бизнес-игру, малыши станут внимательнее, рассудительнее и научатся считать до 20.

Игра рассчитана на 2–4 участников и предназначена для детей в возрасте от 4 до 8 лет и их любящих родителей.

Цель игры

Цель каждого игрока – первым заработать 10 рублей.

Подготовка к игре

Каждый получает карточку лодки и кладет ее перед собой. Один из участников становится банкиром. Банкир в ходе игры выдает игрокам заработанные ими деньги. В начале партии денег ни у одного из игроков нет.



Ход игры

Ходят по очереди, установленной по договоренности или жребию. В лодке только 3 места для грузов и пассажиров, поэтому в свой ход игрок бросает сразу 3 кубика и смотрит, какие значения выпали на их верхних гранях.



Если на кубике выпала перечеркнутая монетка, то игрок должен сразу заплатить штраф в размере 1 рубля.

Если таких значений выпало 2 или 3, то 2 или 3 рубля соответственно. Если денег у игрока на уплату штрафа не хватает, то он платит столько, сколько есть, или ничего не платит, если денег совсем нет.

При выпадении на кубике персонажей и грузов игрок должен проверить, как они взаимодействуют друг с другом, и не брать в свою лодку тех из них, которые могут пострадать от соседства с другими:

- волков боятся козы,
- козы опасны для капусты,
- капусты боятся инопланетяне,
- инопланетян боятся охотники,
- охотников боятся волки.

Игрок должен поставить на карточку своей лодки только тех пассажиров и грузы, которые могут быть вместе доставлены в целости и сохранности.

После этого он говорит: «Поплыли!»

Другие игроки должны проверить, не ошибся ли ходящий. Если он ошибся, то из лодки убираются все недоплывшие из-за опасного соседства пассажиры и грузы.

При этом соотношение несовместимых грузов и пассажиров роли не играет. Так, один волк может съесть сразу двух коз, а охотник застерлить двух волков. За каждого благополучно перевезенного пассажира или груз игрок получает из банка 1 рубль.

• Например, игрок бросил 3 кубика и у него выпали охотник, волк и инопланетянин. Охотник боится инопланетянина, волк боится охотника. А вот волк и инопланетянин опасности друг для друга не представляют, поэтому именно их игрок сажает в лодку, а охотника оставляет на берегу. У него 2 пассажира, и за перевозку каждого он получает по 1 рублю. Таким образом, игроку за ход удастся заработать 2 рубля.

Не подсказывайте малышам, какую комбинацию лучше выбрать, чтобы они учились думать и анализировать. После этого ход переходит к следующему игроку.

Конец игры

Победитель тот, кто первым заработает 10 рублей. Игра продолжается, пока ее не закончит предпоследний участник. Закончившие в один круг игры делят между

собой соответствующее призовое место. Когда малыши научатся уверенно считать до 10, количество денег, необходимых для победы, можно будет увеличить до 15, а потом и до 20 рублей.

Вариант игры

Игрок помещает в свою лодку фишки без сортировки – как выпало на кубиках, а потом смотрит, кто и что доехало в целости. Только за эти грузы и пассажиров игрок получает деньги.

• Например, на кубиках выпали волк, коза и капуста. За время пути коза съедает капусту, волк – козу. Остается 1 волк. За него игрок получает 1 рубль.

Или выпали охотник и 2 волка. Охотник убивает обоих волков и тоже остается в лодке один. В остальном игра ведется так же, как было описано выше.

Советы взрослому, играющему с детьми

На начальном этапе старайтесь выдавать малышам деньги самыми мелкими монетками по 1 рублю.

А потом постепенно знакомьте с номиналами 2 и 5 рублей.

Чтобы малыши быстрее научились считать и вести денежные расчеты, спрашивайте в начале каждого хода, сколько у игрока рублей уже есть и сколько ему не хватает для победы. А во время выдачи денег из банка давайте монетку номиналом покрупнее, прося ребенка дать банкиру сдачу.

Если счет вызывает трудности, то посчитайте вслух вместе. Желаем удачи!



© Автор игры – Олеся Емельянова, 2019

