



СЛОВОПЛЁТ


Игра на развитие памяти
и словарного запаса



Художник: Полина Филиппова

Наша память – настоящая загадка природы, волшебный сундучок, в котором хранится абсолютно всё, что мы когда-то видели или слышали. Мы оставляем самое важное и нужное, а остальное запираем на замочек.

Да, да, мы ничего не забываем, но не всегда способны достать ценное содержимое из нашего сундучка.

Хорошая новость  

Достаточно потянуть за нужные ниточки, и все твои знания всплывут на поверхность во всех деталях! Вспомни всё!

Путешествуй по окружающему миру вместе с Юсиком, у которого тоже есть свой «сундучок» – клубочек из букв, который он умеет виртуозно расплести и заново сплести в новые слова!

Комплектация игры:

48 карточек
правила игры



Разделите карточки на две стопки – темы и буквы. Выложите обе стопки рубашками вверх в центр стола.

Первым ходит самый младший игрок. Он переворачивает по одной карточке из каждой стопки. Его цель – придумать и назвать слово из выпавшей темы, начинающееся на открытую им букву.

Если игроку это удалось, ход переходит по часовой стрелке. Следующий игрок придумывает слово по той же теме на последнюю букву слова предыдущего игрока.



6+

Возраст



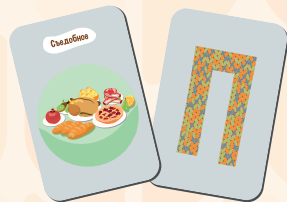
2-8 чел.

Количество
игроков

Слово должно быть существительным в именительном падеже и единственном числе, за исключением слов, которые существуют только во множественном числе (например, «ножницы»). Одно и то же слово не может быть названо в одном раунде дважды. Однокоренные слова нельзя называть в одном раунде, например, окно и окошко.

Пример:

Первый игрок должен назвать слово, относящееся к теме «Съедобное» и начинающееся на букву «П», например, он называет «пирог». Второй игрок должен назвать слово из темы «Съедобное» на последнюю букву предыдущего слова – «пирог», т.е. букву «Г». Например, он называет «гриб». Следующий игрок – «булка» и т.д.



Игрок, который не может придумать подходящее слово, выбывает из этого раунда. Раунд заканчивается, когда выбыли все игроки, кроме одного. Оставшийся игрок получает карточку с темой.

В следующем раунде открываются новые карточки с темой и буквой. Первым ходит победивший в прошлом раунде игрок.

В игре побеждает игрок, набравший три карточки.

В случае, если в компании игроков кто-то любит долго думать, можно ввести ограничение времени на ход. Перед началом хода каждого игрока включается таймер. Для игроков 6-7 лет по 30 сек., для игроков старше 7 лет по 20 сек. на ход. Если игрок не смог придумать подходящее слово до сигнала таймера, он выбывает из раунда.



**KIDDIE
Play**

EAC