

### Ход игры

Уберите из колоды карты «Любой день», выложите на стол по 7 карт в 7 рядов рубашкой вверх.

Игру начинает самый младший участник. Игрок переворачивает 2 любые карты так, чтобы все игроки могли видеть, что на них изображено. Если карты с одинаковым днём недели, то игрок забирает их себе. Если нет, то он переворачивает их обратно. Ход переходит к следующему участнику.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда с поля собраны все парные карты. Выигрывает тот, у кого больше собранных пар карт.

**УДАЧИ!**



[origami\\_games](http://origami_games)

Сообщество  
НАСТОЛЬНЫХ ИГР  
ОРИГАМИ  
в ВКОНТАКТЕ





## Обучающая игра **ДНИ НЕДЕЛИ**

СУББОТА

ЧЕТВЕРГ

Простая семейная игра и эффективный тренажёр для детей познакомит с днями недели и поможет в формировании умения ориентироваться во времени.

### Об игре



Игровые карты разделены на 7 дней недели. Для удобства порядок дней соответствует порядку цветов радуги:

- красный – понедельник
- оранжевый – вторник
- желтый – среда
- зелёный – четверг
- голубой – пятница
- синий – суббота
- фиолетовый – воскресенье



Если ребёнок еще не умеет читать, попросите разложить карты в соответствии с цветами радуги. Проговаривайте название дня недели в соответствии с цветом карты и порядковый номер дня.

● ● ● ● ● ● ●  
**ПОНЕДЕЛЬНИК**

● ● ● ● ● ● ●  
**ВТОРНИК**

На каждой карте также есть шкала с подсказкой, каким по счету является тот или иной день. Визуализация поможет легче запоминать и ориентироваться в днях недели.



На каждой карте есть подсказки-треугольники, которые указывают, какого цвета день был до и какой будет после.

При первом знакомстве с игрой выкладывайте только предыдущий или следующий день от карты, открытой в центре стола. Если нет подходя-

щей карты на руке, возьмите новую из колоды «Банк» и сразу используйте ее, если новая карта не подходит, то заберите её в руку и пропустите ход.

### Цель игры

Первым избавиться от своих карт.

### Подготовка к игре

Перемешайте колоду и раздайте всем игрокам по 7 карт. Остальные карты сложите единой колодой в центре стола рубашкой вверх – это «Банк».

Возьмите верхнюю карту колоды «Банк» и положите картинкой вверх. Она становится первой картой колоды сброса.

### Ход игры

Кто быстрее всех найдёт у себя на руках подходящую карту, чтобы выложить на колоду сброса, тот и ходит первым. Если ни у кого нет подходящей карты, замените открытую карту на столе.

Игроки выкладывают карты на колоду сброса согласно порядку дней недели, двигаясь только вперёд по времени и не перескакивая дни. После карты с понедельником кладём вторник, затем среду и так далее. После воскресенья кладём понедельник.

Игроки выкладывают по 1 карте за раз, ход передаётся по часовой стрелке.



Некоторые карты содержат специальные задания. Если в начале хода игрока на колоде сброса открыта карта с заданием, он может выбрать, какой день недели положить следующим. Заданием могут воспользоваться и другие участники, чтобы перехватить ход. Таким образом, в свой ход

игрок имеет до 2 вариантов, какую карту использовать.

Соперники могут выложить карту вне хода, но только подходящую к заданию на верхней карте колоды сброса.

Если у участника есть подходящая карта, чтобы перехватить ход, он тут же выкладывает её. Дальше ход продолжается от этого игрока.

Если в свой ход у игрока нет подходящей карты, он берёт одну из колоды «Банк» и может сразу её выложить на сброс, если она подходит. Если нет – игрок оставляет карту себе, и ход переходит к следующему участнику.

Если игрок положил на сброс неподходящую карту, то он забирает её обратно и берёт штрафную карту из колоды «Банк» себе в руку.

Карту «Любой день» можно выклады-

вать в любой момент на любую карту. На неё также можно положить любую карту.



### КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда у одного из игроков не осталось карт на руках. Он объявляется победителем!

### Дополнительный режим **МЕМО**

Отличный тренажер для памяти.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собрать как можно больше парных карт.