



ДІМ ЗНАНЬ



ПРАВИЛА



ДІМ ЗНАНЬ

Хочете навчити дитину чомусь новому, але не знаєте, як краще це зробити? Використовуйте для цього гарну яскраву гру, яка однозначно приверне увагу. «Дім знань» це освітня гра, з цікавими питаннями і захоплюючими персонажами.

Отже, відкривши гру ви бачите будинок з квартирками, де в кожній кімнаті живе звір. У кожного з них є по 20 карток з питаннями для вас. Тут ви зустрінете, розумного ведмедя, мудру сову, спортивного зайця, білочку-математика, і навіть казкаря оленя. А на чолі вчених звірів є Орел. Він ведучий, відповідає за дотримання правил, читає правильні відповіді з книги і підраховує картки, визначаючи переможця гри. Гра розрахована від 2-х до 6-ти гравців, так що скучно точно не буде.



Підготовка до гри:

- Зберіть карту з 6-ти частин, склавши пазл.
- Виберіть свого героя гри, поставте його на підставку, та на СТАРТ. *(Який буде ходити по кімнатах)*
- Розташуйте картки з питаннями на свої місця, доповнивши пазл малюнка кімнати. *(Дивись на сторінці 6)*
- Оберіть тактику гри, легкої або складної.
- Постав кубик біля орла, де його місце. *(Якщо граєте в ускладнений варіант)*
- Виберіть, хто ходить першим! Першим ходить той, у кого день народження ближче всіх, а наступні за годинниковою стрілкою.

Правила 1

Простий та швидкий варіант гри
Мета гри - пройти всі кімнати, до Орла.

- * Пересуватися по карті квартири потрібно по цифрам, зображеним на кожній кімнаті. Через двері і драбинки.
- * У кожній кімнаті картки стоять сорочкою вгору.
- * Гравець тягне карту і дає відповідь.
- * Ведучий Орел відкривши свою «Книгу знань», перевіряє чи правильна відповідь. (Протягом всієї гри роль ведучого може належати одному гравцеві. Або, за бажанням, гравці можуть по черзі перевіряти відповіді один для одного, передаючи книгу за годинниковою стрілкою.)
- * Гра закінчується тільки після того, як всі гравці піднімуться по карті до Орла.



Тягнемо картку: Варіанти ходу

З кімтани в якій ти знаходишся.

- Мовчки читаєш запитання. Говориш номер картки, (У лівому кутку картки), та від кого питання.

- Коли ігрок готов відповісти. Читає питання та відповідь вголос.

- У разі правильної відповіді, гравець забирає карту собі і переходить в наступну кімнату.

- Якщо відповідь неправильна, ігрок повертається в попередню кімнату. Або на старт. (Картку кладе у відбій).

- Якщо не хочете відповідати на питання, можете відправити карту всередину колоди і залишитися на місці. (Якщо ще не оголосили всім питання, Якщо оголосили тоді картку в відбій).

- Можеш попроси допомогу друга і пройди в наступну кімнату, віддавши картку іншому гравцеві, якщо хтось першим відповість правильно, забирає карту собі але залишається на місці. Якщо ніхто не відповів правильно, то картка йде в відбій. И ти також стоїш на місці.

- Можете звернутися до Орла, щоб той анулював картку, забравши її з колоди в відбій. Але, для поповнення знань малюків, він повинен оголосити правильну відповідь.

- Якщо гравець вже нагорі, він передає хід наступному, та чекає доки всі піднімуться. Можете за бажанням бути ведучим або допомагати з відповідями.

Гра закінчиться тільки після того, як всі гравці піднімуться до Орла!

За бажанням гравців, починайте заново і зміцнюйте свої знання!



Правила 2

Складніший та довший рівень гри.
Мета гри - Зібрати якомога більше карток.

* Початок гри: Береш кубик кидаєш, і яке число випаде на кубуку, в ту кімнатку ти і переходиш, (наприклад випала Цифра «5» йдеш в комтанку «5» (в кімнату Зайця). Цифри знаходяться у верхніх кутах кімнат.

* У кожній кімнаті картки стоять сорочкою вгору.

* Гравець тягне карту і дає відповідь.

* Ведучий Орел відкривши свою «Книгу знань», перевіряє чи правильна відповідь. Протягом всієї гри роль ведучого може належати одному гравцеві. Або, за бажанням, гравці можуть по черзі перевіряти відповіді один для одного, передаючи книгу за годинниковою стрілкою.

* Гра закінчується тільки після того, як всі картки всі закінчуються. Потім гравці піднімуться до Орла, він рахує у кого більше карток. Та оголошує переможця!



Тягнемо картку: Варіанти ходу

З кімтани в якій ти знаходишся.

- Мовчки читаєте запитання. Говориш номер картки, (*У лівому кутку картки*), та від кого питання.

- Коли ігрок готовий відповісти, читає питання та відповідь вголос.

- У разі правильної відповіді, гравець забирає карту собі, та залишається на місці.

- Якщо відповідь неправильна - Картку кладе у відбій.

- Якщо не хочете відповідати на питання, можете відправити карту всередину колоди і залишитися на місці. (*Якщо ще не оголосили всім питання, Якщо оголосили то тоді картку в відбій*).

- Можете звернутися до Орла, щоб той анулював картку, забравши її з колоди в відбій. Але, для поповнення знань малюків, він повинен оголосити правильну відповідь.

- Якщо в тій кімнаті у котру ти потрапив закінчилися картки, то йдеш в сусідню кімнату де ще є картки.

Не варто обмежувати дітей суворими правилами, нехай вони самі приймають рішення! Та змінюють правила під себе якщо всі не проти



Як має виглядати Поле з картками



Цікавої Вам гри!

КУЛУЙ ТАКОЖ ІГРИ "ШКОЛА УДАВА" ТА "ШКОЛА ПАШКИ"

