

Артикул 22323

Настольная развивающая игра “Лагуна”

Для тех, кто ныряет в море за жемчугом особенно важны ловкость и быстрота реакции. Вы должны моментально определить, позволит ли Вам дружелюбный кит взять жемчужину на лодку. Но будьте осторожны: из-за злой акулы вы можете потерять жемчуг. Только внимательные игроки смогут заполнить лодку полностью.

В наборе:

1 плюшевый кит
1 маленький молоточек
1 игровой коврик
4 лодки
20 ракушек (2 акулы, 9 с черным жемчугом, 9 с белым жемчугом)

Возраст: 4 +

Количество игроков: 2-4

Время игры: 10-15 минут

Автор: Roberto Fraga

О, нет, жемчужное ожерелье бабушки Ли порвалось и жемчуг рассыпался. В то время как Анна и ее брат Майк ищут жемчужины под мебелью, бабушка рассказывает интересную историю о том, как добывают жемчуг и как он ценен. Она рассказывает о водолазах, которые ныряют за жемчугом, о том, как они выходят в море на своих лодках, об акулах, которые делают работу водолазов столь опасной.

Краткое описание:

Игроки переворачивают раковины с помощью молоточка. Если под ними появляются жемчужины, игроки должны смотреть – на какой стороне плавает кит. Кита можно схватить только если совпадают цвета. Игрок, который берет кита, может поместить жемчужину на своей лодке. Игрок, первым собравший 4 жемчужины, становится победителем.

Подготовка к игре:

Игровой коврик должен быть расположен так, чтобы все игроки могли до него дотянуться. Кит находится в центре и все ракушки кладутся вокруг кита лицевой стороной вверх. Ракушки не должны лежать очень близко друг у другу и должны находиться в основном за ковриком. Теперь каждый игрок получает лодку и молоточек лежит наготове.

Правила игры:

Киты дышат воздухом и должны постоянно выходить из воды. Имитируя это, первый игрок берет кита и аккуратно подбрасывает его. От того, как кит “погрузится” в воду, зависит – черная или белая сторона будет сверху. Морское млекопитающее находится в центре коврика так, чтобы все игроки могли до него достать. Затем этот же игрок берет молоточек и бьет по краю любой ракушки так, чтобы она перевернулась. Если с первой попытки ракушка не перевернулась, игрок продолжает бить молоточком, пока

ракушка не перевернется. В процессе игрок может поменять ракушку, по которой он будет бить. Это особенно нужно, если игрок уже увидел рисунок под ракушкой. Если перевернутся несколько ракушек, их надо вернуть обратно и игрок делает еще попытку.

На перевернутых ракушках изображены черные жемчужины, белые жемчужины или акула. Как только ракушка переворачивается, игроки должны немедленно реагировать:

- Если цвет жемчужины совпадает с цветом верхней части кита (черный жемчуг и черная сторона, белый жемчуг и белая сторона), каждый игрок пытается схватить кита как можно быстрее. Тот, кто схватит его первым, может поместить жемчужину в своей лодке.
- Если цвет жемчужины не совпадает с цветом верхней части кита, игроки не могут нырять за жемчугом. Ракушка переворачивается обратно и наступает очередь следующего игрока переворачивать ракушку. Если один из игроков все равно схватил кита, он должен выложить жемчужину из своей лодки на центр коврика лицевой стороной вверх. Если у игрока нет жемчужин в лодке, он пропускает свой ход и не может брать кита в следующий раз.
- Если появляется акула, игрок, который перевернул ракушку, должен также вынуть жемчужину из лодки и положить ее обратно на коврик. Если у него в лодке нет жемчужин, игра продолжается, и наступает очередь следующего игрока. Ракушка с акулой возвращается на коврик.

Если один из игроков схватит кита до того, как ракушка будет полностью перевернута, он также должен вернуть жемчужину из своей лодки. Если у игрока еще нет жемчужин, он пропускает ход.

ВАЖНО: Игроки сначала бросают кита, а потом переворачивают ракушки.

СОВЕТ: Если дети слишком активны во время игры, в частности, при захвате кита, есть еще одно правило: все игроки, за исключением того, кто стучит молоточком, держат свои руки на столе или на бедрах.

Конец игры:

Победителем становится игрок, который первым положит в свою лодку 4 жемчужины. Цвет жемчуга имеет значения.

Различные варианты игры:

1. Ракушки всегда должны переворачиваться в одном месте. Это одна из разновидностей игры для развития памяти – игроки должны запомнить какой рисунок скрывается под каждой ракушкой. Это низкий уровень сложности.
2. ракушки каждый раз находятся в разных местах так ,чтобы игроки не могли запомнить рисунок под ракушкой. Высокий уровень сложности.
3. Ракушки не переворачиваются молоточком. Игроки пытаются перевернуть ракушки, щелкая пальцами по ракушке и столу. Этот вариант игры способствует развитию моторики.

Игра способствует развитию следующих навыков:

Ловкость, мелкая моторика, координация движений

Тактильные ощущения
Концентрация внимания
Память
Социализация
Решение проблем

Лагуна -Захватывающая игра на развитие ловкости!

Ракушки переворачиваются с помощью маленького молоточка. Если на обратной стороне ракушки появляется жемчужина, игроки должны быстро посмотреть – на какой стороне плавает кит. Если цвета совпадают, нужно схватить кита. Тотб кто схавтит кита, положит чемчужину в свою лодку. Победителем станет игрок, первым положивший в свою лодку 4 жемчужины.