



возраст 3-7 лет • кол-во игроков 1-4

Иллюстрации: Марцин Брухнальский



Великий Мышонок



GRANNA



На картинках противоположные друг другу предметы и ситуации.

Попытайся найти их!

Цель игры

В игре есть много изображений, которые составляют пару противоположных явлений, таких как: день – ночь, яркий – тёмный, солнце – луна, весёлая мышка – грустная мышка, мышка с поднятыми лапками – мышка с опущенными лапками. Попытайся найти их!



ДЕНЬ
ЯРКИЙ
СОЛНЦЕ
ВЕСЁЛАЯ МЫШКА



- **НОЧЬ**
- **ТЁМНЫЙ**
- **ЛУНА**
- **ГРУСТНАЯ МЫШКА**

Подготовка к игре

Выложите все карточки на стол лицевой стороной вверх. Самый старший игрок начинает первым и передаёт ход по часовой стрелке. Дети смотрят на картинки, обсуждают отличия на изображениях и стараются найти каждой карточке подходящую пару. Цель – найти все парные картинки и выяснить все отличия, которыми картинки отличаются между собой.

Ход игры

Как только дети изучили все парные картинки и нашли все отличия между ними, можно начинать игру. Рубашки всех карточек отличаются цветом изображений, что позволяет разделить их на 2 группы: красные (мышка с корзиной, полной яблок) или синие (мышка с пустой корзиной). Красные раскладываются в центре стола, рядами, лицевой стороной вниз, голубые - распределяются между игроками.

Примечание: если играют только два игрока, удалите из комплекта перед началом игры одну пару карточек, чтобы в игре осталось только 26 пар. Если играют три игрока, уберите 3 пары картинок.

Игроки переворачивают свои карты лицевой стороной вверх (с голубой мышкой на обороте) и выкладывают их перед собой. Самый старший игрок начинает первым, далее ход передаётся по часовой стрелке. Первый игрок открывает одну из красных карт и кладёт её на стол. Если картинка оказалась парной для одной из голубых картинок другого игрока, этот игрок забирает её себе, откладывает эту пару в сторону. Каждая найденная пара считается одним очком в пользу игрока. Если пары для красной карты не удалось найти, она возвращается обратно в центр стола рубашкой вверх. Игрок, собравший наибольшее количество пар, выигрывает.

Примечание: в свой ход можно перевернуть только одну карточку.