

## Артикул 21003

### Развивающая настольная игра “Улитка Макс”

Эта приключенческая настольная игра способствует развитию моторики и концентрации внимания. Кроме того, в ходе игры развиваются социальные навыки.

#### Состав игры :

1 улитка и щупальца

1 раковина

1 стержень

1 карточка "сад"

5 карточек "животные-друзья" (крот, птица, лягушка, утка, рыба)

6 фишек “салат”

1 игровой кубик

10 подарков (по 2 каждого цвета: фиолетовый, синий, зеленый, желтый, красный)

Возраст: 3 +

Количество игроков: 1-4

Продолжительность игры: 10-15 минут

Авторы: Christine Basler, Alix-Kis Bouguerra

Маленькая улитка Макс хочет познать большой мир. Поэтому в одно прекрасное утро он покидает свой прекрасный сад и отправляется в долгое путешествие. В пути он знакомится с множеством новых друзей и получает много-много подарков... больших и маленьких, тяжелых и легких, круглых и угловатых. Конечно, Макс хотел бы принести все эти подарки побыстрее домой, пока гусеница Розы ест салат. Но как же это сделать?

#### Краткое описание:

Цель Макса, и, соответственно, всех игроков - принести домой на своей раковине по крайней мере один подарок соответствующего цвета от каждого из своих друзей, прежде чем гусеница Розы съест салат.

#### Подготовка к игре

Сначала нужно разложить на полу в форме круга 6 карт. Порядок карт не важен. Размер круга может быть любым – как удобно игрокам. Шесть маленьких фишек с салатом выкладываются на карточке “сад” в соответствующих местах лицевой стороной вверх. Все цветные подарки смешиваются и раскладываются в центре карточного круга. Стержень и игральная кость кладутся снаружи. Наконец, улитка Макс готов начать путешествие, расставив свои щупальца и разместив раковину на себе так, чтобы в нее можно было складывать подарки. Путешествие Макса всегда начинается в большом саду.

**Совет:** Перед тем как начать игру, договоритесь, разрешается ли менять положение подарков, которые уже находятся в раковине.

#### Правила игры:

Самый младший игрок бросает игровой кубик. Если выпадает какой-то цвет, то с помощью стержня Макса нужно передвинуть по внешней стороне карточного круга по часовой стрелке к животному того цвета, какой выпал на игральном кубике. Когда он достигнет этой точки, подарок такого же цвета кладется в раковину. Игрок сам решает как разместить подарок в раковине – стоя или лежа. Наступает очередь следующего игрока. Если у следующего игрока на кубике выпадает такой же цвет, как и у

предыдущего игрока, Макс должен сначала обойти полный круг вокруг карт, прежде чем загрузить нужный подарок. Если подарка нужного цвета нет, так как он уже находится в ракушке Макса, тогда кубик бросается еще раз. Игроку повезет, если на кубике выпадет звезда. Это означает, что игрок может загрузить любой подарок в ракушку и в этом случае нет необходимости толкать Макса к животному этого цвета. , он теперь может выбрать любой подарок на загрузку оболочки и не нужно нажать на улитку, что животное карты в первую очередь. Это особенно важно, когда в ракушке не хватает подарка только одного цвета.

Каждый новый подарок создает дополнительные трудности в передвижении. Если один или несколько подарков падают во время передвижения Макса, то одна из шести вишек с салатом должна быть перевернута (чтобы можно было видеть, что часть салата съедена). Подарки, которые упали, загружаются снова. Но если в раковине имеется два подарка одинакового цвета, то один из них опять кладется в середину круга. Например, у Макса было 2 синих подарка и один или оба упали. Это означает, что один синий подарок необходимо вернуть в середину круга. Ход заканчивается в том месте, где падает подарок, и наступает очередь следующего игрока бросать кубик. Тем не менее, если подарок падает во время загрузки, то это не имеет никакого значения. В этом случае игрок продолжает укладывать подарки и пытается все уложить на свои места.

#### **Конец игры:**

Если игрок загрузил подарки пяти цветов, он (она) может привести Макса и подарки домой в его сад.

Если в саду есть хотя бы одна неперевернутая фишка с салатом, то это означает, что Макс вернулся домой вовремя. Все игроки могут быть довольны, потому что все они стали победителями вместе с Максом.

Но если последняя фишка с салатом окажется перевернутой до того, как Макс вернется в сад с 5 разноцветными подарками, то победит Гусеница Розы, съевшая весь салат. Это означает, что игроки и Макс, к сожалению, проиграли и должны быть более ловкими в следующий раз.

#### **Варианты игры:**

В качестве тренировки, малыши могут играть в эту игру, просто загружая подарки в раковину или передвигая Макса без подарков.

Чтобы усложнить игру для более старших игроков, карты могут быть выложены в виде дорожки, проходящей через всю комнату.

#### **Развитие и обучение:**

Восприятие цветов и форм

Развитие мелкой моторики

Анализ происходящего

Концентрация внимания и усидчивость

Социализация

Развитие речи