

Артикульный номер 22708, игра «Бегемотики»



Определение разницы в весе



Коммуникативные навыки (описание весовых категорий)



Развитие мелкой моторики (дети поднимают и ставят фигурки)



Совместная деятельность

В комплекте:

- 1 картонное игровое поле;
- 6 бегемотиков (2 легких, 2 средних, 2 тяжелых);
- 1 игровой кубик

Возраст: 4+

Количество участников: 1-4

Продолжительность игры: 15-20 мин

Авторы: Рихард и Нильс Ульрих

В создании игры «Бегемотики» компании beleduc помогли Рихард и Нильс Ульрих. С помощью этой игры компания и авторы хотят показать, что многие задачи решать проще и веселее, когда все стремятся к одной цели. Поэтому в этой игре шансы на успех напрямую зависят от того, насколько активно участники будут делиться друг с другом своими наблюдениями и опытом. «Бегемотики» — первая игра для beleduc от обоих авторов.

Краткое описание

Участники по очереди перемещают фигурки бегемотиков по игровому полю. Во время хода каждый участник определяет вес фигурки, которую он перемещает: легкая, средняя или тяжелая. Цель — расположить шесть фигурок попарно на целевых полях с учетом их веса. Шансы на успех напрямую зависят от того, насколько активно участники будут делиться друг с другом своими наблюдениями и опытом.

Подготовка к игре

Перед началом игры советуем дать детям три фигурки разного веса, чтобы они ощутили разницу. Дети определяют разницу между легкими, средними и тяжелыми фигурками, поднимая их. С помощью рисунка на нижней стороне каждого бегемотика дети могут проверить, правильно ли они определили его вес. В каждой весовой категории представлено две фигурки.

 <p>легкие бегемотики</p>	 <p>средние бегемотики</p>	 <p>тяжелые бегемотики</p>
--	---	---

Когда все участники смогут различать фигурки разного веса, можно начинать игру. Расположите игровое поле на столе так, чтобы всем участникам было хорошо его видно. Перемешайте шесть бегемотиков, не показывая их нижнюю сторону, и в произвольном порядке расставьте на стартовых позициях. Подготовьте кубик.

	<p>Расположите игровое поле на середине стола.</p> <p>Указание: цвета игровых полей никак не связаны с весом бегемотиков.</p>
	<p>Произвольно расставьте бегемотиков на стартовых позициях.</p>
	<p>Подготовьте кубик.</p>

Ход игры

Участники ходят по очереди по часовой стрелке. Начинает игру и бросает кубик тот, кто последним был в зоопарке. Если еще никто не был в зоопарке, игру начинает самый маленький участник. Дальнейшие действия зависят от того, какая сторона кубика окажется сверху, когда он упадет:

			<p>Участник может передвинуть любого бегемотика по направлению к водоему на количество полей, соответствующее числу на верхней грани кубика.</p>
			<p>Участник может поменять местами любых двух бегемотиков.</p>
			<p>Участник может переставить любые две фигурки животных на одно поле вперед по направлению к водоему.</p>

Во время каждого хода участник поднимает одну или несколько фигурок. Он определяет вес фигурок и говорит другим участникам, к какой весовой категории он их относит (легкие, средние, тяжелые). После этого право хода переходит к следующему участнику.

При перемещении фигурок следует соблюдать приведенные ниже правила.

1. Размещение на поле

Нельзя ставить на одно поле две фигурки. Вторая фигурка ставится на ближайшее свободное поле позади первой.

2. Перепрыгивание

Можно перепрыгивать фигурки.

3. Направление хода

Направление хода можно изменять в любое время. Это очень важно учитывать, когда фигурки находятся в верхней части игрового поля перед финишем. В таком случае можно переместить фигурку на другое целевое поле, когда участники расходятся во мнениях.

4. Целевое поле



В игре предусмотрены три целевых поля для фигурок разных весовых категорий (легких, средних и тяжелых). Это показано с помощью табличек.

Когда кто-то собирается переставить фигурку на целевое поле, он сообщает об этом другим участникам. При этом решающее значение имеет определение целевого поля, на которое можно поставить фигурку (шезлонг — для легких фигурок, камень — для средних, мост — для тяжелых). Если все согласны, участник ставит фигурку на соответствующее целевое поле. В конечном счете фигурки возле шезлонга, на камне и мосту должны стоять попарно.



Для перемещения фигурки на целевое поле число на верхней грани кубика не обязательно должно соответствовать количеству полей между фигуркой и финишем. Если число на верхней грани кубика больше количества полей до финиша, фигурку можно переместить на целевое поле. Как только бегемотик оказывается в целевом поле, его больше нельзя переставлять.

Внимание! Проверять правильность расстановки фигурок можно только тогда, когда все они будут находиться на целевых полях.

Конец игры

Игра заканчивается, когда все бегемотики парами стоят на целевых полях, то есть у водоема. Теперь бегемотики переворачиваются и рисунок на нижней стороне сравнивается с табличкой возле поля, на котором они стоят.

 <p>Шезлонг = поле для легких фигурок</p>	 <p>Камень = поле для средних фигурок</p>	 <p>Мост = поле для тяжелых фигурок</p>
--	--	--

 <p style="text-align: center;">+ + +</p> 	<p>Если все фигурки расставлены правильно, значит, вы хорошо справились с поставленной задачей. Вы выиграли. Если бегемотики расставлены неправильно, участники проиграли. В таком случае решение очень простое: попытаться еще раз.</p>
--	--

Усложненный вариант (возраст: 5 лет)

Получив определенный опыт, дети также могут использовать песочные часы (10 мин). Игра проходит по описанному выше сценарию. Фигурки нужно расставить на целевых полях парами до того, как истечет время. Если все фигурки расставлены правильно, а время еще не закончилось, все выиграли. Если нет, все проиграли. Кроме того, этот вариант позволяет привлечь к игре больше детей.

Советы для воспитателей

Игра прекрасно подходит для изучения темы «Вес». В будний день отправьтесь с детьми на познавательную прогулку и сравните вес различных продуктов питания, игрушек и предметов обихода. Вместе с детьми соберите весы и разберитесь с принципом их работы. Дети — это маленькие повара и пекари, которые с восторгом занимаются любым делом. Вместе с детьми испеките пирог и позвольте им самостоятельно измерить вес отдельных ингредиентов с помощью электронных весов. Дайте им, например, рецепт пирога с указанием количества ингредиентов и подготовьте электронные весы, чтобы дети могли самостоятельно отмерить необходимое количество продуктов.

Советы для родителей

«Бегемотики» — игра для всей семьи. Бегемотики восхищают детей любого возраста. Так почему бы не сходить в зоопарк? Вместе с ребенком наблюдайте за бегемотами и позвольте ребенку побольше узнать об их жизни. Как-нибудь сходите с ребенком за покупками и позвольте ему взвесить овощи и фрукты. Вместе сравните вес разных плодов. На рынке тоже можно получить интересный опыт.

Информация на упаковке:

Коллективная игра, формирующая навык определения веса

Участники по очереди перемещают фигурки бегемотиков по игровому полю. Во время хода каждый участник определяет вес фигурки, которую он перемещает: легкая, средняя или тяжелая. Цель — расположить шесть фигурок попарно на целевых полях с учетом их веса. Шансы на успех напрямую зависят от того, насколько активно участники будут делиться друг с другом своими наблюдениями и опытом.