

УЧИТЬСЯ
С НАМИ

ДОМ

ЗНАНИИ

ПРАВИЛА



ДОМ ЗНАНИЙ

Хотите научить ребенка чему-то новому, но не знаете, как лучше это сделать? Используйте для этого хорошую яркую игру, которая однозначно привлечет внимание. «Дом знаний» это образовательная игра, с интересными вопросами и захватывающими персонажами.

Итак, открыв игру вы видите дом с квартирками, где в каждой комнате живет зверь. У каждого из них есть по 20 карточек с вопросами для вас. Здесь вы встретите умного медведя, мудрую сову, спортивного зайца, белку-математика, а также сказочника оленя. А во главе ученых зверей - Орел. Он ведущий, отвечает за соблюдение правил, читает правильные ответы из книги и подсчитывает карточки, определяя победителя игры. Игра рассчитана от 2-х до 6-ти игроков, так что скучно точно не будет.



Подготовка к игре:

- Собери карту из 6-ти частей, составив пазл.
- Выбери своего героя игры, поставь его на СТАРТ. (Который будет ходить по комнатам).
- Вставь карты с вопросами на свои места, дополнив пазл рисунка комнаты. (Смотри на странице 6).
- Выбери тактику игры-легкую или тяжелую.
- Поставь кубик у орла, где его место. (Если играете в усложненный вариант).
- Выберите, кто ходит первым! Первым ходит тот, у кого день рождения ближе всех, а следующие по часовой стрелке.

Правила 1

Простой и быстрый вариант игры
Цель игры - пройти все комнаты, к Орлу.

- * Передвигаться по карте квартиры нужно по цифрам, изображенным на каждой комнате. Через двери и лесенки.
- * В каждой комнате карточки стоят рубашкой вверх.
- * Игрок тянет карту и дает ответ.
- * Ведущий Орел, открыв свою «Книгу знаний», проверяет правильный ответ. (На протяжении всей игры роль ведущего может принадлежать одному игроку. Или, при желании, игроки могут по очереди проверять ответы друг для друга, передавая книгу по часовой стрелке.)
- * Игра заканчивается только после того, как все игроки поднимутся по карте к Орлу.



Тянем карточку: Варианты хода:

Из комнаты в которой ты находишься.

- Читаешь в уме вопрос. Говоришь номер карточки (в левом углу карты), и от кого вопрос.

- Когда игрок готов ответить - читает вопросы и ответ вслух.

- В случае правильного ответа, игрок забирает карту себе и переходит в следующую комнату.

- Если ответ неверный, игрок возвращается в предыдущую комнату. Или на старт. (Карточку кладет в отбой).

- Если не хочешь отвечать на вопросы, можешь отправить карту внутрь колоды и остаться на месте. (Если еще не объявил всем вопрос. Если объявил то тогда карточку в отбой).

- Можешь попросить помощь друга и пройти в следующую комнату, отдав карточку другому игроку, если кто-то первым ответит правильно - забирает карту себе но остается на месте. Если никто не ответил правильно то карточка идет в отбой. И ты тоже стоишь на месте.

- Можешь обратиться к Орлу, чтобы тот аннулировал карточку, забрав ее из колоды в отбой. Но, для пополнения знаний детей, он должен объявить правильный ответ.

- Если игрок уже наверху, он передает ход следующему, и ждет пока все поднимутся. Игрок может по желанию быть ведущим или помогать с ответами.

Игра закончится только после того, как все игроки поднялись к Орлу!

По желанию игроков, начинайте заново и укрепляйте свои знания!



Правила 2

Усложненный и долгий вариант игры
Цель игры - собрать как можно больше карточек.

* Начало игры: Берешь кубик, бросаешь, и какое число выпадет на кубике, то в ту комнату и переходишь (например, выпала цифра «5» - идешь в комнатку «5» (в комнату Зайца). Цифры находятся в верхних углах комнат.

* В каждой комнате карточки стоят рубашкой вверх.

* Игрок тянет карту и дает ответ.

* Ведущий Орел, открыв свою «Книгу знаний», проверяет правильный ответ. На протяжении всей игры роль ведущего может принадлежать одному игроку. Или, при желании, игроки могут по очереди проверять ответы друг для друга, передавая книгу по часовой стрелке.

* Игра заканчивается только после того, как все карточки закончатся. Затем игроки поднимаются к Орлу, и он считает у кого больше карточек. И объявляет победителя!



Тянем карточку: Варианты хода

Из комнаты в которой ты находишься.

- Читаешь в уме вопрос. Говоришь номер карточки (в левом углу карты), и от кого вопрос.

- Когда игрок готов ответить - читает вопрос и ответ вслух.

- В случае правильного ответа, игрок забирает карту себе, и остается на месте.

- Если ответ неверный - карточку кладет в отбой.

- Если не хочешь отвечать на вопросы, можешь отправить карту внутрь колоды и остаться на месте. (Если еще не объявил всем вопрос. Если объявил, то тогда карточку в отбой).

- Можешь обратиться к Орлу, чтобы тот аннулировал карточку, забрав ее из колоды в отбой. Но, для пополнения знаний детей, он должен объявить правильный ответ.

- Если в той комнате в которую ты попал, закончились карточки, то надо идти в соседнюю комнату где еще есть карточки.

Не стоит ограничивать детей строгими правилами, пусть они сами принимают решения!
И меняют правила под себя, если все не против.

Как должно выглядеть Поле с карточками



Интересной Вам игры!

ПРИБРЕТАЙ ТАКЖЕ ИГРЫ "ШКОЛА УДАВА" И "ШКОЛА ПАШКИ"

