

КТО В ЯЙЦЕ?



Курочка Антуанетта, лучшая наседка во всей деревне, решила организовать детский садик для яиц. Но вот беда, к вечеру все яйца перепутались, а за ними уже пришли родители. Все вместе помогите Антуанетте найти и отдать родителям именно их детей!



СОСТАВ ИГРЫ

27 карточек родителей



Петушок



10 курочек



10 родителей-птиц



6 особых родителей

29 жетонов яиц



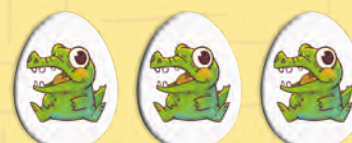
10 цыплят



10 птенцов



6 особых детёнышей



3 крокодильчика

Карточка корзинки



Сторона с корзинкой



Сторона с мамой-крокодиллом



Кубик действий



Коробка-гнездо

1 УРОВЕНЬ «ЧЕЙ ЦЫПЛЁНОК?» 2+

Первыми про садик Антуанетты, конечно, узнали соседские курочки и пустили к ней под крыло своих малышей. Помогите все вместе вернуть цыплят их родителям в конце дня.

Для игры вам понадобятся:



10 жетонов яиц с цыплятами



10 карточек курочек



Карточка петушка

ВАРИАНТ А ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поставьте вертикально коробку-гнездо в центр стола.
- 2 Не подсматривая, выложите все жетоны яиц скорлупой вверх.
- 3 Рядом разложите 10 карточек курочек лицом вверх, карточку петушка пока отложите (она понадобится для варианта Б).

Цель игры: помочь каждой маме найти своего цыплёнка.

ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди берут в руку по 1 яйцу и, не подсматривая, бросают его в верхнюю прорезь гнезда, а затем смотрят, кто же из яйца вылупился. Игрок смотрит, какого цвета вылупившийся цыплёнок, и называет этот цвет, если может. Затем игрок кладёт вылупившегося цыплёнка на карточку его мамы, следя за тем, чтобы мама и малыш были одинакового цвета.

Примечание. Если вдруг яйцо выпало стороной со скорлупой вверх, забросьте его в гнездо ещё раз.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки побеждают все сразу, как только все мамы встретятся со своими малышами. Детский садик Антуанетты закрывается до завтра.



Вставьте яйцо в верхнюю прорезь



Узнайте, кто вылупился

Пример. Из яйца, которое выбрала Варя, вылупился красный цыплёнок.

Отдайте его маме – красной курочке.



ВАРИАНТ Б

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поставьте вертикально коробку-гнездо в центр стола.
- 2 Не подсматривая, выложите рядом с гнездом все жетоны яиц скорлупой вверх.
- 3 Рядом разложите лицом вверх 6 карточек курочек любых цветов и карточку петушка. Оставшиеся карточки курочек отложите в сторону, они вам не понадобятся.

Цель игры: помочь каждому цыплёнку найти свою маму... или своего папу!



ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди берут в руку по 1 яйцу и, не подсматривая, бросают его в верхнюю прорезь гнезда, а затем смотрят, кто же из яйца вылупился. Игрок смотрит, какого цвета вылупившийся цыплёнок, и называет этот цвет, если может. Если среди открытых карточек есть курочка такого цвета, игрок кладёт цыплёнка на эту карточку. Если курочки нужного цвета нет, значит, за этим цыплёнком пришёл папа – игрок кладёт цыплёнка на карточку петушка.



Вставьте яйцо в верхнюю прорезь



Узнайте, кто вылупился

Найдите пару родитель и малыш



Пример. Васёна бросила яйцо в гнездо, и из него вылупился синий цыплёнок. Так как среди открытых карточек нет карточки с курочкой синего цвета, цыплёнок бежит к папе-петушку.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки побеждают все сразу, как только все цыплята встретились со своими родителями. Детский садик наседки Антуанетты закрывается до завтра.

2 УРОВЕНЬ «КТО В ЯЙЦЕ?» 3+

Про садик наседки Антуанетты узнали не только курочки. Теперь в уютном гнезде ждут родителей и совыта, и пингвинята, и другие малыши. Вам всем вместе предстоит вернуть детей родителям, но будьте аккуратнее с крокодильчиками – до прихода мамы их лучше посадить в отдельную корзинку.

Для игры вам понадобятся:



10 жетонов яиц
с птенцами



Жетон с цыплёнком
любого цвета



3 жетона
с крокодильчиками



10 карточек
родителей-птиц



Карточка курочки
того же цвета, что
и цыплёнок, или
карточка петушка



Карточка
корзинки



Кубик
действий

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поставьте вертикально коробку-гнездо в центр стола.
- 2 Отберите 10 жетонов яиц с птенцами и 1 жетон с цыплёнком любого цвета. Добавьте 3 жетона яиц с крокодильчиками. Перемешайте все отобранные вами жетоны яиц и, не подсматривая, выложите их скорлупой вверх в центр стола.
- 3 Возьмите 10 карточек с птицами, добавьте 1 карточку курочки того же цвета, что и выбранный вами цыплёнок, или карточку петушка. Убедитесь, что для каждого родителя на карточке есть соответствующий малыш на жетоне. Перемешайте карточки родителей и положите их стопкой лицевой стороной вниз – это стопка родителей.
- 4 Рядом положите карточку корзинки стороной с корзинкой вверх. Оставшиеся карточки отложите в сторону, они вам не понадобятся.
- 5 Откройте верхнюю карточку из стопки родителей.
- 6 Положите кубик действий в центре стола так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

- 7 Теперь каждый игрок должен аккуратно подсмотреть лицевую сторону 1 яйца, не показывая его другим игрокам.

Цель игры: помочь каждому родителю найти своего малыша, пока не вылупились 3 крокодильчика.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке.

В свой ход игрок кидает кубик и выполняет действие, выпавшее на кубике.

Чтобы высидеть яйцо, игрок выбирает один из жетонов яиц и, не подсматривая, бросает его в верхнюю прорезь гнезда, а затем смотрит, кто из него вылупился.

- Если вылупился птенец, чей родитель изображён на открытой карточке, то малыш бежит к маме или папе, и они идут домой. положите жетон яйца на карточку родителя. Затем открой следующую карточку – это за своим ребёнком уже пришёл следующий родитель.
- Если вылупился чужой птенец, яйцо возвращается на место скорлупой вверх. Игроки стараются запомнить, где лежит яйцо с этим птенцом.
- Если вылупился крокодильчик, посадите его в корзинку на отдельной карточке – мама придёт за ним позже.

Примечание. Если вдруг яйцо выпало стороной со скорлупой вверх, забросьте его в гнездо ещё раз.

Пример. У Васёны выпал символ , поэтому она должна показать 1 яйцо другим игрокам, а затем высидеть 1 яйцо. Васёна показывает случайное яйцо Варе и Серёже, и они видят, что там крокодильчик. Варя и Серёжа подсказывают, что это яйцо высиживать не надо.

Васёна выбирает другое яйцо и бросает его в гнездо – вылупился пингвинёнок. К сожалению, сейчас открыта карточка совы, поэтому яйцо с пингвинёнком возвращается на место скорлупой вверх.



КУБИК



ДЕЙСТВИЙ



Высидеть 1 любое яйцо (2 грани).



Подсмотреть 1 яйцо + высидеть 1 любое яйцо, не обязательно подсмотренное.



Показать другим игрокам 1 яйцо + высидеть 1 любое яйцо. Другие игроки подсказывают, высиживать ли подсмотренное яйцо, не называя прямо, кто же там изображён.



Открыть ещё 1 карточку с родителем + высидеть 1 любое яйцо. У вас может быть одновременно открыто 2 карточки и даже больше.



Убрать 1 крокодильчика из корзинки обратно к яйцам и перемешать все яйца + высидеть 1 любое яйцо.

Пример. На кубике выпал символ . Варя удачно подсматривает 1 яйцо – там оказался маленький павлинчик, а его папа как раз пришёл за ним. Варя высиживает подсмотренное яйцо и кладёт его на карточку павлина, а затем открывает следующую карточку из стопки родителей.





Пример. В свой ход Серёжа может высидеть любое яйцо, так как на кубике выпало значение . У него вылупился крокодильчик, который отправляется на карточку корзины.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки побеждают все сразу, как только все малыши встретились со своими родителями. Поздравляем! Детский садик насадки Антуанетты закрывается до завтра.

Если же в корзинке оказываются 3 крокодильчика, скорее переверните карточку корзинки стороной с мамой-крокодилом вверх – она заберёт своих малышей домой. Однако остальные родители напуганы таким соседством – игра заканчивается вашим проигрышем. Сыграйте ещё раз.

3 УРОВЕНЬ «НЕ ТОЛЬКО ПТИЦЫ»



Вы же знаете, что яйца несут не только птицы? Теперь ещё больше животных решили отправить своих деток в детский сад Антуанетты.

Для игры вам дополнительно понадобятся:



6 карточек особых родителей: с ехидной, утконосом, змеей, черепахой, хамелеоном и динозавром



6 жетонов яиц с особыми детёнышами

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по правилам уровня 2 «Кто в яйце?» с небольшими изменениями.

Перемешайте новые яйца с остальными.

Карточки особых родителей положите в ряд лицом вверх рядом с яйцами. Эти родители привели своих малышей в садик первый раз и решили подождать неподалёку.

Вставьте яйцо
в верхнюю прорезь

Узнайте, кто
вылупился



ХОД ИГРЫ

Игра проходит по правилам уровня 2 «Кто в яйце?» со следующими изменениями. Если вылупляется один из новеньких особых малышей, игроки должны выполнить задания, описанные ниже, а потом вернуть детёныша родителю, положив жетон яйца на соответствующую карточку.



ЕХИДАНА

Игрок, высидевший ехидну, называет любое животное, и все игроки кричат голосом этого животного.



УТКОНОС

Игрок, высидевший утконоса, называет любое животное, и все одновременно показывают это животное, включая активного игрока.



ЧЕРЕПАХА

Все игроки на четвереньках обползают вокруг стола (медленно, как черепашки).



ЗМЕЯ

Все игроки активно шипят, чтобы успокоить детёныша.



ХАМЕЛЕОН

Игрок, высидевший хамелеона, называет цвет. Все игроки ищут предмет этого цвета вокруг (либо показывают на него, либо приносят).



ДИНОЗАВР

Земля дрожит, динозавр бежит! Все игроки громко топают ногами по полу или хлопают ладошками по столу.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки побеждают все сразу, как только все малыши встретились со своими родителями. Поздравляем! Детский садик наседки Антуанетты закрывается до завтра.

Если же в корзинке оказываются 3 крокодильчика, скорее переверните карточку корзинки стороной с мамой-крокодилом вверх – она заберёт своих малышей домой. Однако остальные родители напуганы таким соседством – игра заканчивается вашим проигрышем. Сыграйте ещё раз.

Авторы: Наталья Акимова и Екатерина Оськина
Художник: Сюзанна Антонова
Менеджер проекта: Юлия Ткаченко
Дизайнер: Екатерина Болдина