

LSP2528-UK Развивающая игрушка "Учимся определять время. Домино" (36 элементов)

Набор помогает изучать понятия цифрового и аналогового времени, понятия часовой и минутной стрелки. Набор подходит для закрепления изученного во время уроков, а также для семейной игры или игры в конце урока.

В наборе

- 36 двусторонних плашек домино (синяя сторона - 12-часовой интервал, зеленая сторона – 24-часовой интервал)

Как играть

Игра 1 – строительные блоки (для 2-4 игроков)

Цель: остаться с наименьшим количеством домино в конце игры.

Перед началом игры:

1. Перетасуйте домино и раздайте по шесть плашек каждому игроку.
2. Положите оставшиеся домино в отдельную стопку.
3. Переверните верхнее домино стартового домино и поместите его в середину игровой площадки.

Процесс игры:

1. Решите, кто будет ходить первым. Затем этот игрок начинает с сопоставления одной из своих карточек к стартовому домино.
2. Как только игрок положил доминошку, он должен вытянуть одно домино из стопки. Теперь очередь следующего игрока.

3. Если у игрока нет ни одного совпадающего домино в руке, он вытягивает другое домино из стопки, и его ход заканчивается, даже если вытянутая карта совпадает.

4. Теперь очередь следующего игрока.

5. Домино может быть сопоставлено только на обоих концах, чтобы сформировать строку или столбец (см. рисунок А).

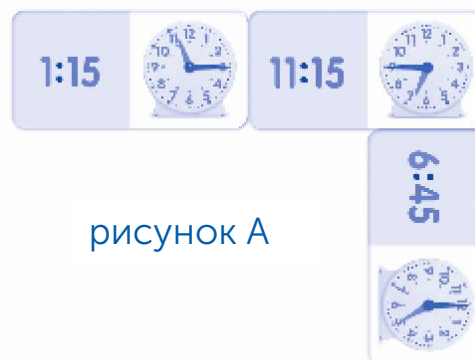


рисунок А

6. Домино можно сочетать тремя различными способами:

- Аналоговое время к цифровому времени
- Аналоговое время к аналоговому времени
- Цифровое время к цифровому времени

7. После того, как стопка закончится, продолжайте пытаться использовать домино в руке.

8. Игра продолжается до тех пор, пока у одного игрока не закончатся карточки или пока не закончатся возможные ходы.

9. Игрок с наименьшим количеством домино в руке выигрывает.

Игра 2 - Смешивай и сопоставляй (для 2-4 игроков)

Цель: остаться с наименьшим количеством домино в конце игры.

Перед началом игры:

1. Перетасуйте домино и раздайте по четыре плашки каждому игроку.
2. Положите оставшиеся домино в отдельную стопку.
3. Переверните верхнее домино стартового домино и поместите его в середину игровой площадки.

Процесс игры:

1. Решите, кто будет ходить первым. Затем этот игрок начинает с сопоставления одной из своих карточек к стартовому домино.
2. За свой ход игрок может использовать столько карточек, сколько сможет.
3. Домино можно сочетать тремя различными способами:
 - Аналоговое время к цифровому времени
 - Аналоговое время к аналоговому времени
 - Цифровое время к цифровому времени
4. Домино может быть сопоставлено только на обоих концах, чтобы сформировать строку или столбец (см. рисунок А).
5. После того, как игрок сделал свой ход, он должен взять из стопки столько же карточек, сколько положил на стол (1 карта = берет 1, 2 карты = берет 2, и так далее).
6. Если у игрока нет ни одного совпадающего домино в руке, он вытягивает другое домино из стопки, и его ход заканчивается, даже если вытянутая карта совпадает.
7. Теперь очередь следующего игрока.
8. После того, как стопка закончится, продолжайте пытаться использовать домино в руке.
9. Игра продолжается до тех пор, пока у одного игрока не закончатся карточки или пока не закончатся возможные ходы.
10. Игрок с наименьшим количеством домино в руке выигрывает.

Игра 3 – самая длинная цепочка (для 2-4 игроков)

Цель: составить самую длинную цепочку к концу игры.

Перед началом игры:

1. Перетасуйте домино и раздайте поровну каждому игроку.
2. Если остались какие-либо доминошки, отложите их в сторону. У каждого игрока должно быть одинаковое количество домино в руке.

Процесс игры:

1. Каждый игрок самостоятельно рассматривает свои доминошки и сопоставляет их друг с другом. Домино может быть сопоставлено только на обоих концах, чтобы сформировать строку или столбец (см. рисунок А).
2. Домино можно сочетать тремя различными способами:
 - Аналоговое время к цифровому времени
 - Аналоговое время к аналоговому времени
 - Цифровое время к цифровому времени
3. Игрок, который смог составить цепочку из всех своих домино, выигрывает игру.

Вы также можете попробовать: используйте только аналоговое или только цифровое время, разместите время в хронологическом порядке, начиная с целого часа, а затем добавляя полчаса и четверть часа.



Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: help@LRinfo.ru

Наш сайт: LRinfo.ru