



# POTWORNE PORZĄDKI

Ілюстрації: Maciej Szymanowicz

Гра розвиває дрібну моторику (тобто спритність рук), концентрацію, уяву та орієнтацію в просторі. Допомогає засвоїти у пам'яті назви кольорів і вчить дітей змагатись. Завдяки грі ви також можете закріпити звичку наводити порядок у своїй кімнаті перед сном.

Anna Karowicz – педагог і логопед, яка любить настільні ігри і часто використовує їх у своїй роботі. Автор блогу *Навчання теж мистецтво*

## ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

### 4 планшетки кімнати (4-ох кольорів)



### 8 монстрів

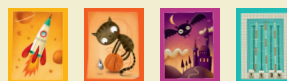


### 16 предметів (4-ох кольорів)

#### 4 ліжка



#### 4 картини



#### 4 лампи



#### 4 м'які іграшки



Полотняний мішечок



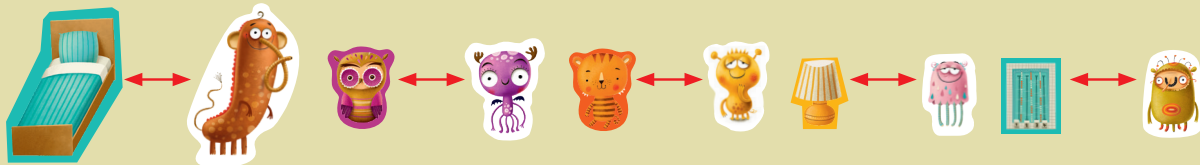
## ЦІЛЬ ГРИ

Завдання гравців – навести порядок у своїх кімнатах перед сном. Кожен гравець має планшетку кімнати і повинен помістити на неї 4 предмети: ліжко, картину, лампу та м'яку іграшку. Їх будуть витягувати з мішка і гравці намагатимуться на дотик розпізнати потрібні предмети. Однак завдання будуть ускладнювати монстри які також знаходяться у мішку і мають форму схожу до необхідних гравцям предметів.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

### Підказка для батьків

Перед початком гри всі предмети і монстрів можна розкласти на столі, щоб діти могли на них подивитися. Варто звернути увагу, що деякі монстри мають форму, схожу на предмети в кімнатах гравців. Також можна заохочувати дітей «обставляти» кімнати, щоб малюки фіксували зовнішній вигляд і форми окремих предметів.

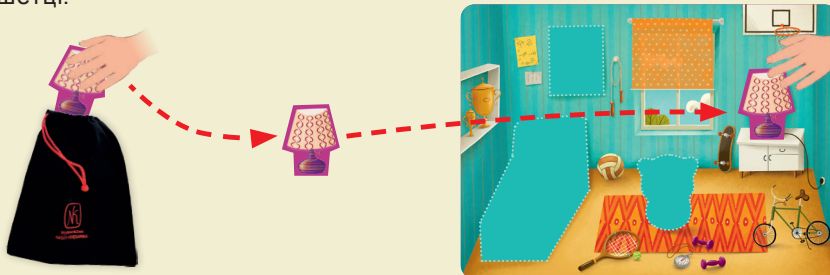


- Кожен гравець бере **кімнату** (колір на свій вибір) і ставить її перед собою. Якщо в грі менше 4 осіб, покладіть решту планшеток назад у коробку, вони не знадобляться для гри.
- Гравці кидають **усі предмети та монстрів у мішок** і ретельно перемішують їх.

## ХІД ГРИ

Гру починає той, хто спав найдовше цього дня (або найстарший гравець). Виконує дії, описані нижче, потім гра йде за годинниковою стрілкою.

- Гравець бере мішок, засовує в нього руку і, **не підглядаючи**, намагається знайти предмет для своєї кімнати: ліжко, картину, лампу чи м'яку іграшку. З сумки можна дістати **лише один** предмет.
- В залежності від того, що він дістає з мішка, **він виконує одну з дій** нижче:
  - якщо він дістає **предмет, якого ще немає в його кімнаті**, він кладе його на відповідне місце на планшетці.



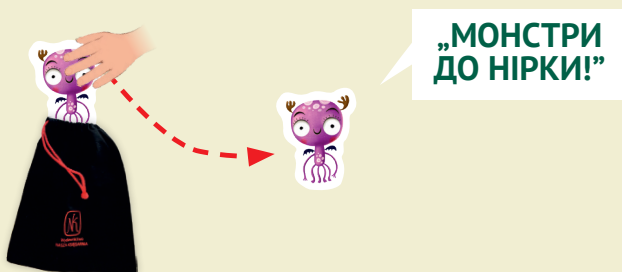
### Увага!

У базовій грі **колір** предметів не має значення. Важлива тільки їх **форма**.

– якщо він дістає **предмет, який у нього вже є в кімнаті**, він кладе його назад у мішок (і перемішує, щоб не полегшувати завдання іншим гравцям).



– якщо він витягує **монстра**, він кидає його якомога далі (але не через вікно!) і кричить „МОНСТРИ ДО НІРКИ!”.



- Після виконання однієї з перерахованих вище дій гравець передає сумку особі зліва.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли один із гравців наведе порядок у своїй кімнаті, тобто покладе **4 відсутні предмети** на свою дошку. Ця людина стає переможцем.

## ВАРІАНТ – ГРА НА ОЧКИ

Щоб виграти потрібно назбирати **якомога більше очок**. У свій хід гравець виконує одну з таких дій:

- **витягує з сумки один предмет** (як в базовому варіанті)  
або
- **замінює 1 предмет** у своїй кімнаті предметом **такого ж типу** в кімнаті іншого гравця.



### Приклад:

Гравець з **помаранчевою** кімнатою замінює свою м'яку іграшку на іграшку з **блакитної** кімнати. Таким чином він отримує іграшку кольору його кімнати.

Наприкінці гри (тобто коли один із гравців кладе 4 відсутні предмети у свою кімнату), гравці підраховують очки:

- за кожен предмет, розміщений у своїй кімнаті, гравець отримує **1 очко**,
- додатково гравець отримує **1 очко** за кожен предмет **колір якого пасує до кольору кімнати**.

Переможцем стане той, хто набере найбільшу кількість балів.

### Підказка для батьків

Цей варіант призначений для дітей трохи старшого віку і тих, хто дуже добре справляється з базовим варіантом гри. Перш ніж почати гру, переконайтеся, що дитина зрозуміла правила. Адже у цьому варіанті не завжди виграє той, хто швидше закінчив гру. Важлива кількість балів за предмети розміщені у кімнаті.

## ВАРІАНТИ, ЗАПРОПОНОВАНІ ВИХОВАТЕЛЕМ

Діти часто чують терміни «зверху», «внизу», «ліворуч», «праворуч» та інші поняття, пов'язані з орієнтуванням у просторі, але їх правильне застосування може бути проблематичним. Тому ми можемо використовувати гру «Потворні порядки», щоб добре запам'ятати ці поняття. Витягнувши предмет із мішка, дитина повинна буде описати, куди його покласти, наприклад «Я покладу іграшку біля скрині» або «Я поставлю лампу на тумбочку». Якщо дістає монстра, також можна сказати, де він закінчив свій політ (у коробці, на столі, під стільцем).

Гра також допомагає запам'ятати кольори. Коли дитина дістає лампу, яка не відповідає кольору кімнати, малюк повинен повернути її гравцеві, чия кімната такого ж кольору, як лампа. Тому важливі не тільки вміння правильно розпізнавати кольори та форми, а й удача. Гравці мають спільну мету і завдяки цьому вони допомагають один одному - передають отримані предмети іншим гравцям залежно від кольору. На початку гри варто показати дітям, який предмет до якої кімнати підходить.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apłeczna 6  
05-075 Warszawa-Wesoła  
www.nk.com.pl  
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla  
Redakcja: Michał Zwierzyński  
Marketing: Patrycja Jaworska  
Korekta: Zuzanna Laskowska  
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki



autor: Gamewright  
© 2018 Gamewright