

Дорога

Головоломка з грою

Правила

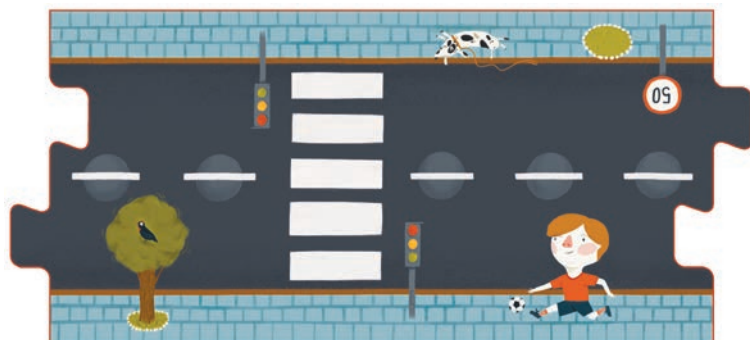


Вміст:

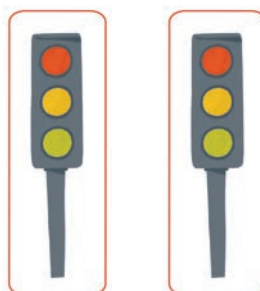
Кількість гравців: 1–4

Час гри: 15–45 хвилин

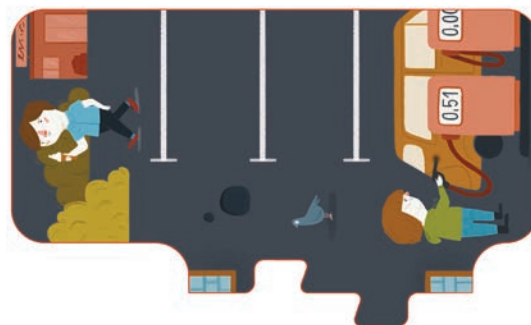
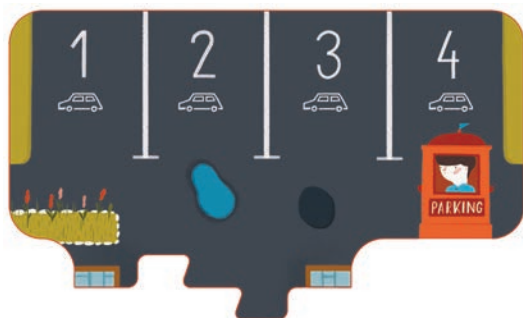
- 22 elementy drogi



- 2 sygnalizatory na podstawkach



- parking i stacja benzynowa



- 4 samochody na podstawkach
- kostka do gry w wyścig

Складай і обганяй

- 4 машини на підставках
- кості (кубики) для гри в гонки

Настав час великих перегонів! Головоломки, які можна комбінувати в будь-якому порядку та будувати власні маршрути, розвивають просторову уяву та творчі здібності, навчають планувати й передбачати свою діяльність. Можливість використання головоломки як гри розвиває соціальні компетенції, вміння змагатися та стратегічне мислення.



Дорога

Головоломка з грою

Правила



Правила гри

Створіть будь-який маршрут, використовуючи всі пазли або частину ділянок дороги. Вирішіть, де почнеться гонка та де буде фініш – це може бути найбільш віддалена від старту ділянка дороги або будь-який об'єкт на дорозі (наприклад, домовтеса, що перемаже той, хто перший доїде до стоянки, заправок чи хлопчика на самокаті). Встановіть машини і сигнали на пластикових підставках. Розмістіть сигналізатори на будь-яких двох місцях на дорозі.

Кожен гравець вибирає або жеребкує автомобіль, яким буде рухатися по дорозі, і ставить його у вихідне положення. Стартує наймолодший гравець – він кидає кубики і переміщує авто на стільки квадратів, намальованих на смугах посередині дороги, скільки очок вдалося викинути на кубиках. Напрямок руху вільний – гравець вибирає маршрут, який найшвидше приведе його до фінішу. Тоді наступний гравець робить хід. Перемагає той, хто першим закінчить гонку.

Якщо учасник входить на поле з сигнальною лампою, він мусить почекати, поки зміниться світло на світлофорі і пропускає хід.

По дорозі учасник може зайти на стоянку – тоді у нього буде додатковий кидок у наступному турі, або заправитися на заправці – тоді в наступному кидку він множить кількість очок на кубиках на 2.

Інші можливі способи пересування:

- гравець не може перетинати пішохідні смуги за один хід, він повинен зупинитися і дочекатися наступного ходу;
- перед знаками обмеження швидкості гравець зупиняється, а наступний учасник рухається на кількість кинутих очок плюс кількість очок, що залишилися від ходу його попередника;
- якщо гравець заходить на місце поруч зі знаком паркування, він автоматично переносить свій автомобіль на стоянку.

