

little ACTION



2½-5

ans years
años Jahre

jeu de défis
challenge game
Spiel Herausforderungen
juego de desafíos

little ACTION

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x12



x20



x6

RUS правила игры



2,5–5 лет



2–4 игрока



10 минут

В комплекте: 6 животных, 20 карточек, 12 медалей.

Подготовка. Поставьте 6 животных в центре стола. Рядом поставьте нижнюю часть коробки и положите медали. Перемешайте карточки и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с коробкой.

Ход игры. Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший игрок берет карточку и старается выполнить указанное на ней задание. На каждое задание игроку дается 3 попытки.



1

• **Задание № 1: пирамида.** Игрок берет 2 животных, изображенных на карточке, и старается поставить их одно на другое, как показано на карточке. Результат засчитывается, если пирамида простояла не менее 30 секунд.

• **Задание № 2: бросок.** Игрок берет животное, изображенное на карточке, и старается забросить его в коробку. Коробку следует поставить на расстоянии одной крышки от игрока (около 20 см). Результат засчитывается, если животное попало в коробку и не вылетело из нее.



2



3

• **Задание № 3: равновесие.** Игрок берет животное, изображенное на карточке, ставит его себе на голову и старается удержать. Результат засчитывается, если животное простояло на голове игрока не менее 30 секунд. Придерживать животное нельзя.



4

• **Задание № 4: карусель.** Игрок берет животное, изображенное на карточке, и старается выполнить 3 оборота вокруг туловища, переключая животное из руки в руку за спиной и перед собой. Результат засчитывается, если животное при этом не упало.

• **Задание № 5: стрельба.** Игрок берет 2 животных, изображенных на карточке. Одно животное он ставит на коробку сверху, как указано на карточке. Коробку следует поставить на расстоянии одной крышки от игрока (около 20 см). Затем игрок бросает второе животное, стараясь сбить им животное, установленное на коробке. Результат засчитывается, если животное упало с коробки. Если при этом коробка тоже упадет, это не имеет значения.

• **Задание № 6: бросить и поймать.** Игрок берет животное, изображенное на карточке, подбрасывает его вверх одной рукой и ловит другой рукой.

За выполнение задания игрок получает 1 медаль. Если задание не выполнено, то он ничего не получает. Затем ход переходит к следующему игроку.

Определение победителя

После раздачи всех медалей побеждает тот, кто набрал их больше всех.



5



6