

## **25520 XXL Развивающая игра «Кухня магов»**

### Иллюстрация

Надин Бужи родилась в 1975 году в Хильдене. Получив образование, она несколько лет занималась дизайном модной одежды. С 2008 года она как иллюстратор-фрилансер сотрудничает с разными издательствами, сейчас живет в Нойсе.

Надин готовила иллюстрации ко многим играм и пазлам beleduc, например, к игре «Воображение» и пазлам в рамке «Детский сад» и «Рынок».

### Автор

Игра «Волшебная кухня» была создана на основе собственных идей beleduc и впервые увидела свет в 1995 году. Почти десять лет она была одной из самых продаваемых игр, которые мы выпускали. «Волшебная кухня» во многих детских садах была неотъемлемой частью ассортимента игр и игрушек. И даже дома дети и взрослые увлеченно играли в эту игру с простыми и понятными правилами. И вот, наконец, она вернулась, и вы можете вновь усердно собирать мухоморы для волшебного супчика. Получите море удовольствия от «Волшебной кухни» в совершенно новом и современном исполнении!

Слышите этот шум и гам? Откуда же эти звуки? Откуда-то из самой глубины леса раздаются голоса. Это Гермина со своими подружками-волшебницами. Все они колдуют над волшебным супчиком. Прислушайтесь:

«Фокус-покус, жабий глаз, супчик я сварю на раз.  
Вкусным будет супчик мой, накормлю им на убой.

Чудо-шляпа и метла рядышком со мной всегда.  
И еще ингредиент, чтоб удался эксперимент.

Мухоморов красных семь будет мне найти не лень.  
Хоть задачка нелегка, в том числе для грибника.

Ясный ум, удачи малость, — и забуду про усталость!  
План мой прост и нехитер: первой все сложить в котел».

*\*Крибли, крабле, бумс\**

Чтобы найти все 7 мухоморов, нужны внимательность, хорошая память и, конечно, немного удачи. Тот, кто сможет запомнить наибольшее количество правильных цветных точек, в конце игры станет шеф-поваром волшебной кухни.

Возраст: 4+ Количество  
участников: 2-4

Продолжительность игры: прим. 15 мин

### **Краткое описание**

Игроки ищут под грибами точки определенного цвета. Если цвет точки под грибом и цвет верхней грани брошенного кубика совпадут, участник может положить гриб в свой котел. Если цвет точки и цвет верхней грани брошенного кубика отличаются, гриб нужно поставить на

прежнее место. Другие участники должны запомнить цвет точки под этим грибом, чтобы легко найти ее, если именно этот цвет выпадет во время их хода. Победителем станет тот, кто первым сложит в свой котел 7 мухоморов.

### Подготовка к игре

Сначала расположите игровое поле на столе так, чтобы все участники легко могли достать до него. Установите на поле вращающийся круг и вставьте в него 28 деревянных грибов. Заранее подготовьте кубик. Теперь каждый из участников выбирает себе котел. Начинает игру самый маленький участник.

Расположите игровое поле на середине стола



Установите вращающийся круг



Вставьте деревянные грибы

### Ход игры

Первый участник бросает разноцветный кубик и достает из вращающегося круга любой гриб. Теперь можно совершить следующие действия:

1. Цвет точки под грибом = цвет на верхней грани кубика → Участник может положить гриб

в свой котел и передать право хода следующему участнику.



=



=>



→

2. Цвет точки под грибом ≠ цвет на верхней грани кубика → Участник должен поставить гриб

на прежнее место.



≠



=>



Совет: когда кто-то возвращает гриб на место, другие участники должны постараться запомнить цвет точки под ним, чтобы легко найти ее, если понадобится. Теперь право хода переходит к следующему игроку.

Шеф-поваром волшебной кухни становится тот участник, который первым положит в свой котел 7 мухоморов.

### Совет для опытных волшебниц

Для участников старшего возраста и тех, кому впору задачи посложнее, игру можно разнообразить. Игровой процесс выглядит так же, но после хода каждого участника круг поворачивается на пол-оборота. В результате положение цветной точки изменяется и становится труднее запомнить его.

### **Конец игры**

Игру выигрывает тот, кто сможет первым положить в свой котел 7 мухоморов. Эта волшебница или волшебник приглашает остальных на пир, где все вместе могут отведать супчик.

Собери 7 мухоморов, чтобы выиграть

### **Информация на упаковке:**

#### **Цветная игра на запоминание для маленьких поварят-волшебников**

Волшебники и волшебницы ищут под грибами точки нужного цвета. Если цвет точки под грибом и цвет верхней грани брошенного кубика совпадут, участник может положить гриб в свой котел. Если цвета не совпадают, гриб нужно вернуть на прежнее место. Другие дети запоминают положение точки, чтобы легко найти ее, если такой цвет выпадет во время их хода. Шеф-поваром волшебной кухни становится тот участник, который первым положит в свой котел 7 мухоморов.

### **Игра развивает:**

- способность распознавать цвета;
- память;
- внимательность/умение концентрироваться.