

АНТОШКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В КОРОБКЕ

- 60 карт (30 пар антонимов)



- карта антонимов

Жёлтые	Фиолетовые
Алкоголь	Земля
Восход	Восход
Восхит	Огонь
Восхищение	Холод
Горючее	Музыка
Днём	Ночь
Добро	Зло
Дружба	Вражда
Зима	Лето
Кончик	Начало
Лад	Пар
Лето	Зима
Милость	Гнев
Мир	Война
Небо	Земля

- правила игры

Антонимы – слова с противоположным смыслом

1

ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать как можно больше карт.

ВАРИАНТ «ЗНАКОМСТВО»

Разделите карты по цвету надписи: жёлтые в одну стопку, фиолетовые – в другую.



2

Возьмите любую из стопок (например, жёлтую) и разложите на столе все карты картинками вверх – это зона поиска.

Другая колода (фиолетовая) – стопка антонимов. Она лежит рубашкой вверх, ведущий открывает верхнюю карту, показывает её всем игрокам. А задача игроков – скорее найти антоним к этой открытой карте среди тех, что лежат в зоне поиска.

3



4

Кто сделает это первым – получает карту из рук ведущего в свою победную кучу. Ведущий открывает следующую карту.

Игра заканчивается, как только разыграна последняя карта из стопки антонимов.

* Для упрощения игры можно отдавать победителю пару карт антонимов. Чем меньше карт остаётся в зоне поиска, тем легче игрокам искать пары.

* Для младших участников рекомендуем использовать в игре не все пары, а заранее выбрать 10 или 15 несложных пар. Добавляйте новые карты постепенно, по мере готовности ребёнка.

5

ВАРИАНТ «КТО БЫСТРЕЕ?»

Перемешайте все карты и сформируйте стопку. Ведущий открывает карты из стопки по одной, неторопливо, раскладывая на столе. Игроки следят за открывающимися картами и стараются как можно скорее найти среди них пару антонимов. Кто первый называет верную пару, забирает её себе в победную кучу.



6

Дальше ведущий продолжает выкладывать, а игроки продолжают искать новые пары. Игра заканчивается, когда последнюю пару антонимов кто-то забрал. Победителем объявляется игрок с наибольшим количеством карт в победной куче.

7

ВАРИАНТ «МЕМОРИ»

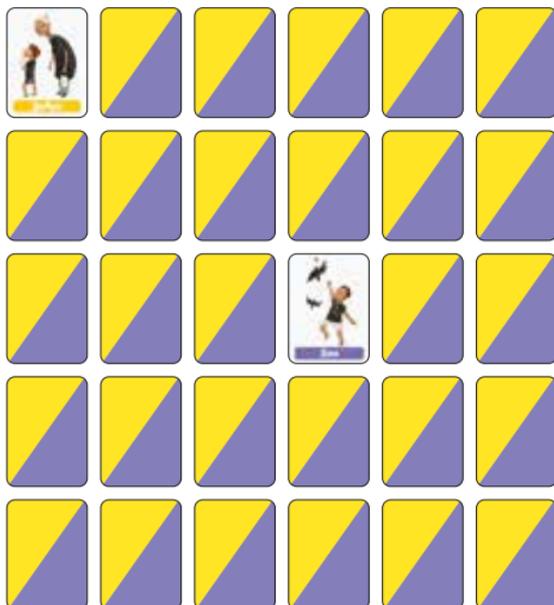
Отберите из колоды 15 пар антонимов, которые вам нравятся (остальные карты отложите, они пока не будут участвовать в игре). Карты хорошо перемешайте и разложите на столе рубашкой вверх.

В свой ход игрок переворачивает одновременно две любые карты.

- Если они оказались антонимами, то игрок забирает их себе в победную кучу. И проверяет ещё пару карт.
- Если они не оказались антонимами, то просто кладёт карты на место рубашкой вверх и передаёт ход следующему.

Игра заканчивается, когда последнюю пару антонимов кто-то забрал. Победителем объявляется игрок с наибольшим количеством карт в победной куче.

8



9

ВАРИАНТ «МЕМОРИ +»

Этот вариант очень похож на просто «Мемори», разница в том, что игроки не откладывают заранее 15 пар, а играют всей колодой целиком.

Сначала выкладывают на стол также 30 карт, но наугад, не зная сколько пар антонимов среди них прячется. Остальные 30 в стопке лежат рядом.

Когда игрок находит пару антонимов и забирает её, то на освободившиеся места на поле выкладывает новые карты из колоды. Таким образом поле постоянно меняется, и запоминать становится труднее.

Игра также происходит до последней пары антонимов.

10

Играйте в «Антошки» – погружайтесь в мир противоположностей!

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila



простые
правила

prostypravila.ru