



КУЗУРКИ

МЕМА

правілы гульні

KUBIK
СТУДЫЯ РАСПРАЦОЎКІ
НАСТОЛЬНЫХ ГУЛЬНЯЎ
kubikgames.by

Аўтар, кіраўнік праекту: **Антон Янкоўскі**
Мастак, дызайнер: **Наста Янкоўская**
Рэдактар: **Дзяніс Вашкевіч**
Эксперт: «НПЦ НАН Беларусі па біярэсурсах»
вядучы навуковы супрацоўнік
Антоль Віктаравіч Кулак



Дзякуем за падтрымку і натхненне супрацоўнікам
грамадскай арганізацыі «**Беларускі зялёны крыж**»

OZ Прыносіць
радасць :)

@myozby
@myozby
@myozby



Замаўляйце тавары на OZ.by,
у мабільным дадатку OZ або па тэлефоне: 695-25-25 МТС, A1, life.)

Настольная гульня «МЕМА. Кузуркі» пазнаёміць вас з насякомымі, якіх можна пабачыць у сваім двары альбо падчас прагулкі ў парку ці лесе. Між якіх раслін яны хаваюцца? Якія птушак асцерагаюцца? У чым іх адметнасць? Згуляйце і даведайцеся!

КУЗУРКА
(рус. букашка) —
усякае маленькае
насякомае.
(Тлумачальны слоўнік
беларускай мовы)

У гульні ёсць **два варыянты правілаў**:

МЕМА

Класічны варыянт гульні, у якім трэба шукаць пары карт з аднолькавымі насякомымі.

ПАЛЯНА

Варыянт гульні, які пазнаёміць са светам насякомых: дзе яны жывуць і каго асцерагаюцца.

СКЛАД ГУЛЬНІ:



16 карт насякомых
з сімвалам ;
(8 карт па 2 копіі)



14 карт насякомых
з сімвалам ;
(7 карт па 2 копіі)



брашура з цікавымі
фактамі аб насякомых,
раслінах і птушках



8 карт птушак



8 карт раслін



правілы
гульні



2 пустыя карты

ЗРАБІЦЕ СВАЮ ГУЛЬНЮ АДМЕТНАЙ

У гульні вы знойдзеце дзве пустыя карты. На іх можна дадаць любое насякомае: тое, якое вам падабаецца, ці тое, якое вас зацікавіла.

Намалюйце і падпішыце на абедзвюх пустых картах аднолькавае насякомае і дадайце гэтыя карты ў гульню па правілах «МЕМА».



МЕМА

Гэта класічны варыянт правілаў гульні «Мемары». Ён дапаможа вам пазнаёміцца з насякомымі з гульні і запомніць іх.

ПАДРЫХОЎКА

Для гэтага варыянта гульні спатрэбяцца **ўсе карты з выявамі насякомых**:

- 16 карт з сімвалам ;
- 14 карт з сімвалам .

Карты з раслінамі і птушкамі пакуль пакіньце ў каробцы.

Пертасуйце карты і выкладзіце ў адвольным парадку ў цэнтры стала **рубашкамі ўверх**. Для зручнасці рэкамендуем выкладзіць карты прамавугольнікам 5х6.

Гульню пачынае той, хто апошнім бачыў насякомае на вуліцы. Далей гульцы ходзяць па чарзе.

ХОД ГУЛЬНІ

У свой ход гулец пераварочвае **дзве любыя карты** выявай ўверх так, каб іх бачылі ўсе гульцы.

Калі дзве адкрытыя карты **супалі** (на іх змешчаны аднолькавы малюнак), гулец **забірае іх сабе**. Пасля ён мае права адкрыць **наступныя дзве**. Гулец працягвае свой ход да таго часу, пакуль знаходзіць аднолькавыя карты.

Калі дзве адкрытыя карты **розныя**, гулец зноў пераварочвае карты выявамі ўніз і пакідае іх на месцы. Ход пераходзіць да наступнага гульца.



КАНЕЦ ГУЛЬНІ

Гульня заканчваецца, калі ў цэнтры стала не застаецца карт.

Кожны гулец падлічвае карты, якія ён сабраў. Перамагае гулец, у якога **больш за ўсіх карт**. Пры аднолькавай колькасці гульцы дзеляць перамогу.

ПАЛЯНА

У версіі гульні «Паляна» закладзены ланцужок узаемадзеяння паміж **раслінай-насякомым-птушкай**. Падчас гульні вы пазнаёміцеся з тым, як жывуць насякомыя ў навакольным асяроддзі: каля якіх раслін часта можна пабачыць дадзенае насякомае ці якой раслінай яно сілкуецца. Птушкі ў ланцужку – гэта небяспека для насякомых, бо яны могуць іх з’есці.

Напрыклад, меданосная пчала можа збіраць нектар з чабора паўзучычага, а шчурка-пчалаедка можа яе з’есці.



Для зручнасці ланцужкі аб’яднання **фонам аднаго колеру (безавы)** і **формай сімвала** ў верхнім правым куце (ромб).

Падчас гульні трэба будзе шукаць пары з аднаго ланцужка: **расліна-насякомае** ці **насякомае-птушка**.

ПАДРЯХТОЎКА

Для гэтага варыянта гульні спатрэбяцца:

- **8 карт насякомых з сімвалам** па адной копіі кожнага (астатнія карты насякомых адкладзіце);
- **8 карт раслін** ;
- **8 карт птушак** .

Раздзяліце карты на **тры стосы** па 8 карт: насякомыя, расліны, птушкі і ператасуйце кожны стос паасобку. Гульніявы стол будзе падзелены на тры ўмоўныя зоны: цэнтральная зона – **Паляна**, ніжняя – **Зямля**, верхняя – **Неба**.



У цэнтральную зону ў адвольным парадку выкладзіце карты раслін рубашкай уверх прамавугольнікам 4x2 – гэта Паляна. Менавіта адсюль **заўсёды будзе пачынацца ход гульцы**.

Такім жа чынам выкладзіце ў ніжнюю зону карты насякомых – гэта Зямля, а ў верхнюю зону карты птушак – гэта Неба. Паміж картамі на Паляне і Зямлі, а таксама на Паляне і Небе зробіце невялікую адлегласць.

ХОД ГУЛЬНІ

Гульнію пачынае той, хто апошнім бачыў насякомае на вуліцы. Далей гульцы ходзяць па чарзе. У свой ход гулец пераварочвае выявай уверх адну карту на Паляне (цэнтральная зона). **Першая карта заўсёды адкрываецца на Паляне!**

• **Калі на адкрытай карце РАСЛІНА** – трэба шукаць адпаведнае насякомае на Зямлі.

Гулец пераварочвае выявай уверх адну карту на Зямлі (ніжняя зона). Калі дзве адкрытыя карты з аднаго ланцужку (карты з фонам аднаго колеру), гулец забірае сабе карту расліны з Паляны, а на яе месца выкладвае карту насякомага **выявай уніз**. Ход пераходзіць да наступнага гульца.

• **Калі на адкрытай карце НАСЯКОМАЕ** – трэба шукаць адпаведную птушку на Небе.

Гулец пераварочвае выявай уверх адну карту на Небе (верхняя зона). Калі дзве адкрытыя карты з аднаго ланцужку (карты з фонам аднаго колеру), гулец забірае сабе карту насякомага з Паляны, а на яе месца выкладвае карту птушкі **выявай уверх**. Ход пераходзіць да наступнага гульца.

У любым з выпадкаў, **калі дзве адкрытыя карты з розных ланцужкоў**, гулец вяртае іх на свае месцы рубашкай уверх і можа выкарыстаць **дадатковае дзеянне: падглядзец** альбо **схаваць**. Пасля ход пераходзіць да наступнага гульца.

ПАДГЛЯДЗЕЦЬ

Пад раслінай выпадкова заўважана іншае насякомае.

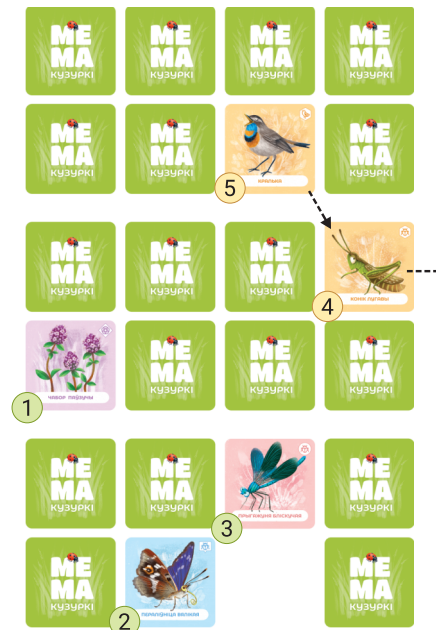
Калі гулец не знайшоў адпаведную пару **расліна-насякомае**, ён мае права таемна ад іншых гульцоў падглядзец адну любую **карту на Зямлі** і вярнуць яе на месца.

СХАВАЦЬ

Насякомае пабачыла птушку і хутка схавалася.

Калі гулец не знайшоў адпаведную пару **насякомае-птушка**, ён бярэ адкрытую карту насякомага і любую з карт на Паляне (не пераварочваючы), перамяшвае іх і выкладвае рубашкай уверх на Паляне на вольных месцы.

ПРЫКЛАД



Наста адкрывае карту на Паляне, гэта расліна: чабор паўзучы (1). Далей, каб адшукаць насякомае ў пару, яна адкрывае другую карту на Зямлі і памыляецца: гэта пераліўніца вялікая (2), насякомае з іншага (блакітнага) ланцужку. Наста вяртае абедзве карты на месцы рубашкамі ўверх і выкарыстоўвае дадатковае дзеянне «Падглядзец»: таемна адкрывае яшчэ адну карту на Зямлі. На ёй прыгажуня бліскучая (3), і, магчыма, гэтая інфармацыя дапаможа Насце цягам наступных ходоў.

Далей ход пераходзіць да Міхась. Ён адкрывае карту на Паляне, гэта насякомае: конік лугавы (4). Каб адшукаць птушку ў пару Міхась адкрывае другую карту на Небе. Яму шчасціць: гэта кралька (5), птушка з адпаведнага (аранжавага) ланцужку. Міхась забірае карту насякомага (4) сабе (у канцы гульні яна прынесе два пераможныя балы), а карту птушкі (5) выкладвае на вызваленае месца на Паляне **выявай уверх**.

КАНЕЦ ГУЛЬНІ

Гульнія заканчваецца ў той момант, калі на Паляну прыляцела **пяць птушак** (5 карт птушак ляжаць выявай уверх на Паляне). Гульцы падлічваюць свае балы: кожная **карта расліны** прыносіць **1 бал**, а карта **насякомага** – **2 балы**. Перамагае гулец, які набраў больш за ўсіх балаў. Пры аднолькавай колькасці балаў гульцы дзеляць перамогу.