

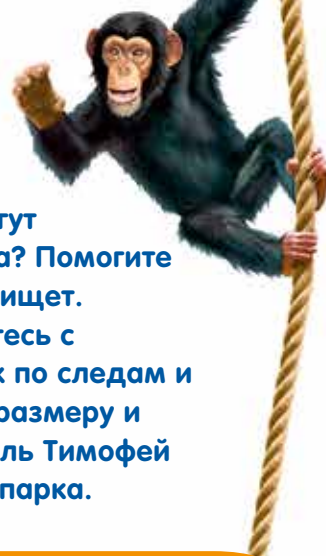
Приключения в мире **ЖИВОТНЫХ**

**4 познавательные игры
для 1–4 игроков в возрасте 4–99 лет**

Автор: Wolfgang Kramer · Иллюстрации: Pino Avonto, Dynamo Ltd.
Дизайн: ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger, Vera Bolze (Правила игры)
Редакция: Clemens Türck, Dr. Gregor Thomas
Игра компании Ravensburger® № 00 726 4

Внимание, любители животных!

Тимофей работает смотрителем зоопарка. Под его опекой столько разных животных, что тут немудрено запутаться. Какие животные могут плавать, какие едят траву, а какие кладут яйца? Помогите Тимофею и найдите тех животных, которых он ищет. В четырёх увлекательных играх вы познакомитесь с обитателями зоопарка и научитесь узнавать их по следам и по звукам. Расположите животных по их весу, размеру и другим признакам и послушайте, что смотритель Тимофей расскажет вам о каждом из 50 обитателей зоопарка.



Дорогие родители!

Для игры «Приключения в мире животных» необходима оригинальная ручка tip-toi (Ravensburger). Ручка поможет сориентироваться в игре и шаг за шагом объяснит действия игрокам.

Перед первой игрой загрузите аудиофайл к игре «Приключения в мире животных» на интерактивную ручку. Подробная инструкция загрузки аудиофайла прилагается к ручке tip-toi.

Краткое описание:

Для того чтобы загрузить аудиофайл на карту памяти ручки, Вам необходимо воспользоваться программой «tip-toi® Manager». Если программа «tip-toi® Manager» ещё не установлена на Вашем компьютере, следуйте дальнейшим указаниям. Подключите ручку tip-toi к Вашему компьютеру при помощи соединительного кабеля. В окне «Компьютер» («Мой компьютер») появится папка с названием «tip-toi». Если Вы используете Mac OS X, то эта папка появится на рабочем столе. Там Вы найдёте установочный файл для программы «tip-toi® Manager». Установите его. После этого откройте программу «tip-toi® Manager» и загрузите аудиофайл к игре «Приключения в мире животных» на Вашу ручку tip-toi, выбрав в навигационной панели раздел «Продукция».

4-99
лет

Содержание

- 1 панель управления (Зоопарк)
- 2 50 фрагментов пазла с изображениями животных
- 3 4 стартовых блока (разных цветов)
- 4 21 фишка со следами (на обратной стороне фишек изображены медали)



Введение






«Приключения в мире животных» включает в себя четыре разные игры на тему «Животные». Кроме того, вы можете прослушать небольшие познавательные рассказы о каждом животном. Для игры вам необходима панель управления. На ней изображён вход в зоопарк, а также смотритель Тимофей. Он объяснит вам правила и будет сопровождать вас во всех играх. Коснувшись ручкой оранжевого значка «Информация», вы можете услышать дальнейшие указания и объяснения правил игры.

Внизу на этой странице вы можете прочитать о том, как пользоваться панелью управления.

Ознакомившись с главой «Панель управления», вы можете сразу же начать одну из четырёх игр. Ручка *tipToi* в лице смотрителя Тимофея объяснит вам правила. Если вам будет что-то непонятно, вы в любой момент можете прочитать правила всех четырёх игр в инструкции.

Ну а теперь включайте ручку *tipToi*. Для этого держите кнопку включения на ручке нажатой, пока не услышите стартовый сигнал.

Панель управления

Включить		Коснитесь ручкой <i>tipToi</i> значка «Включить» , чтобы активировать игру.
Знакомство		После того, как вы коснётесь ручкой значка «Знакомство», вы можете послушать познавательные рассказы о животных, притрагиваясь к ним ручкой. Кроме того, вы можете прикоснуться ручкой к фишкам со следами, чтобы узнать, какие животные их оставили.
Информация		Дотронувшись до значка «Информация» , вы получите важные советы и указания, а также краткое объяснение правил игры.
Пропустить		Если вы не хотите слушать объяснения, коснитесь значка «Пропустить» .
Повторить		При помощи значка «Повторить» вы можете в любой момент ещё раз прослушать последнюю информацию, сказанную ручкой <i>tipToi</i> .

<p>Игра «Животные и их особенности»</p>		<p>Вы можете начать игру, прикоснувшись ручкой к кубику с одной точкой. После этого ручка попросит вас выбрать уровень сложности: зелёная звёздочка — простая игра, красная звёздочка — сложная игра. Далее следуйте указаниям ручки tiptoi.</p>
<p>Игра «Угадай, чей голос»</p>		<p>Вы можете начать игру, прикоснувшись ручкой к кубику с двумя точками. Далее следуйте указаниям ручки.</p>
<p>Игра «Угадай, чей след»</p>		<p>Вы можете начать игру, прикоснувшись ручкой к кубику с тремя точками. Далее следуйте указаниям ручки.</p>
<p>Игра «Расположи животных по порядку»</p>		<p>Вы можете начать игру, прикоснувшись ручкой к кубику с четырьмя точками. Далее следуйте указаниям ручки.</p>
<p>Смотритель зоопарка Тимофей</p>		<p>Смотритель зоопарка Тимофей будет помогать вам в игре.</p>

Игра 1 «Животные и их особенности»

Вы можете сыграть в неё на двух уровнях сложности:

Простая игра:

Для игроков 4–6 лет мы рекомендуем простую игру. Она содержит вопросы об особенностях животных, на которые можно ответить, посмотрев на изображения животных. Кроме того, игрокам будут заданы вопросы о среде обитания и пище животных.

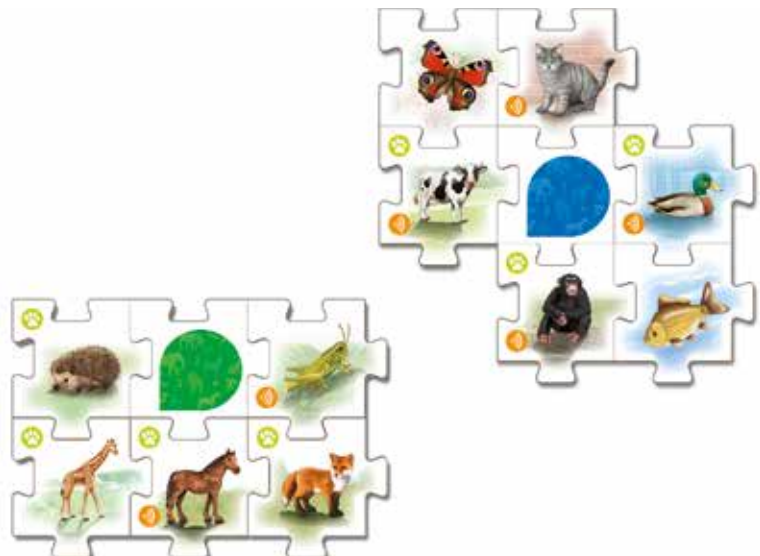
Сложная игра:

В неё могут играть дети 6 лет и старше. Эта игра содержит вопросы из различных областей жизни животных.

Правила игры для 2–4 участников

Подготовка к игре

Положите панель управления в середину стола. В этой игре панель управления называется «Зоопарк». Каждый участник выбирает цвет и берёт себе стартовый блок своего цвета. 50 фрагментов пазла с изображениями животных положите на стол картинками вниз. Каждый участник произвольно выбирает 8 фрагментов пазла, переворачивает их картинками вверх и присоединяет к своему стартовому блоку по периметру. Оставшиеся фрагменты пазла с изображениями животных, а также фишки со следами вам не понадобятся.



Описание и цель игры

Смотритель Тимофей скажет игрокам, каких животных он ищет. Например, он может сказать: «Я ищу животных, которые кладут яйца». Тимофей будет спрашивать игроков по очереди, есть ли у них животное, которое он ищет. Игрок, который считает, что у него есть подходящее животное, касается этого животного ручкой. Если выбранное животное на самом деле подходит под описание, то игрок может присоединить фрагмент пазла с этим животным к зоопарку (то есть к панели управления). Таким образом зоопарк будет становиться всё больше, а количество животных у игроков будет убавляться. Игра заканчивается, когда у одного из участников заканчиваются животные. Этот игрок является победителем игры. Если же в последнем туре вопросов несколько игроков отдали своих последних животных, значит, они победили вместе.

Правила игры для одного игрока

Подготовка к игре

Если ты играешь в одиночку, то тебе понадобятся все 50 фрагментов пазла с изображениями животных. Разложи их на столе картинками вверх. Кроме того,

приготовь медали: они изображены на обратной стороне фишек со следами. Положи панель управления перед собой на стол. Для игры тебе также понадобится один из стартовых блоков.

Описание и цель игры

В игре для одного участника смотритель Тимофей будет задавать тебе те же самые вопросы, что и в игре с несколькими участниками. Твоя задача — найти как можно больше животных, обладающих тем признаком, который тебе назвал Тимофей. Коснись этих животных ручкой. Когда ты найдёшь всех животных, которых ищет Тимофей, или если ты притронешься ручкой не к тому животному, смотритель зоопарка скажет тебе, что было сделано правильно, а что нет. В зависимости от того, сколько животных тебе удалось найти, в награду ты можешь получить до трёх медалей. Во время игры пазлы остаются лежать на столе. Их не нужно присоединять к зоопарку. Игра заканчивается после седьмого вопроса. Посчитай свои медали. Смотритель Тимофей сообщит тебе, сколько медалей тебе удалось выиграть. Попытайся набрать как можно больше медалей



Игра 2 «Угадай, чей голос?»

Для игроков 4 лет и старше

Правила игры для 2–4 участников

Подготовка к игре



Найдите 25 фрагментов пазла с животными, на которых изображён оранжевый значок «Голос животного». Разложите их на столе.

Остальные животные и фишки со следами вам в этой игре не понадобятся. Каждый игрок берёт себе по одному стартовому блоку.

Описание и цель игры

Из зоопарка доносится голос какого-то животного. Вы должны угадать, чей это голос. Тимофей спросит первого участника, знает ли он ответ. Первый игрок должен прикоснуться ручкой к тому животному, чей голос, по его мнению, он слышит. Если ответ правильный, то игрок вправе взять фрагмент пазла с этим животным и присоединить к своему стартовому блоку. Затем наступает очередь второго участника игры: смотритель Тимофей даёт игроку послушать голос другого животного. В случае, если первый игрок ошибся и назвал не то животное, ход переходит ко второму игроку. Теперь у него есть

возможность угадать, кому принадлежит этот голос. Таким образом игра продолжается, пока один из игроков не отгадает обладателя голоса. Игра заканчивается, когда один из игроков угадает пять животных и присоединит их к своему стартовому блоку. Этот участник выигрывает игру.

Правила игры для одного игрока

Подготовь игру так же, как для нескольких игроков. В игре с одним участником тебе тоже предстоит угадывать, каким животным принадлежат определённые голоса. Количество попыток неограниченно, то есть ты можешь касаться ручкой животных, пока не найдёшь правильный ответ. Ручка *tip-toi* ведёт счёт твоим ошибкам. Игра заканчивается после того, как из зоопарка донесётся восемь голосов животных. Чем меньше промахов ты сделаешь, тем лучше. Тимофей сообщит тебе о количестве твоих ошибок. Попробуй сыграть в эту игру, не совершив ни одной ошибки!



Игра 3 «Угадай, чей след?»

Для игроков 6 лет и старше

Правила игры для 2–4 участников

Подготовка к игре



Положите панель управления в середину стола. Выберите 21 фрагмент пазла с изображением зелёного символа «След животного» и разложите их на столе. Все остальные животные вам в этой игре не понадобятся. Переверните все фишки со следами медалей вверх и положите их стопкой на столе. Каждый игрок берет себе по одному стартовому блоку.

Описание и цель игры

Возьмите лежащую сверху медаль и положите её на стол стороной со следом вверх. Затем коснитесь ручкой этой фишки. Тимофей спросит первого игрока, знает ли он, какому животному принадлежит данный след. Первый игрок должен коснуться ручкой того животного, которое, по его мнению, является правильным ответом. Если это на самом деле так, то этот участник игры может взять данный фрагмент пазла себе и присоединить его к своему стартовому блоку. Кроме того, этот игрок может взять себе фишку со следом и положить её рядом с соответствующим животным.

Затем вам предстоит открыть следующую фишку со следом и притронуться к ней ручкой. Теперь очередь второго игрока угадывать, какому животному принадлежит этот след.

Если первый игрок ошибся, ход переходит ко второму игроку. Теперь у него есть возможность угадать то, что не смог угадать его предшественник.

Таким образом игра продолжается по кругу, пока кто-то из игроков не даст правильный ответ. Игра заканчивается, когда один из игроков угадает пять животных и присоединит их к своему стартовому блоку. Этот участник выигрывает игру.



Правила игры для одного игрока

Подготовь игру точно так же, как для нескольких игроков. Твоя задача — найти животных, которым принадлежат следы. Коснувшись не того животного, просто попробуй притронуться ручкой к другому, пока ты не найдёшь правильный ответ.

Ручка *tip-toi* ведёт счёт твоим ошибкам. Игра заканчивается после того, как ты угадаешь восемь следов животных. Чем меньше промахов ты сделаешь, тем лучше. Тимофей сообщит тебе о количестве твоих ошибок. Попробуй сыграть в эту игру, не совершив ни одной ошибки!



Игра 4 «Расположи животных по порядку»

Для игроков 6 лет и старше

Правила игры для 2–4 участников

Подготовка к игре

Положите панель управления в середину стола. Высыпьте все 50 фрагментов пазла на стол, переверните их картинками вниз и перемешайте. Затем выберите из них 8 штук и переверните их картинками вверх. Приготовьте 21 медаль (медали изображены на обратной стороне фишек со следами). Каждый игрок берет себе по одному стартовому блоку. Ну а теперь можно начинать!

Описание и цель игры

Следуйте указаниям ручки *tip-toi*. После того как вы начали игру, коснувшись каждый своего стартового блока, смотритель зоопарка Тимофей попросит вас притронуться ручкой к каждому из восьми выбранных животных. Так Тимофею станет известно, с какими животными вы играете. Тимофей назовёт вам признак, по которому вам нужно будет расположить животных.

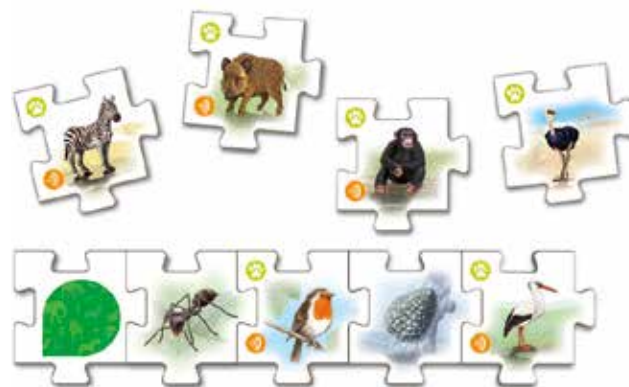
В игре упоминаются следующие признаки:

- **Длина.**
Имеется в виду длина от кончика носа до кончика хвоста (если у животного есть хвост). В этом случае рост животного не играет роли.
- **Вес.**
Какого веса животное может достигнуть, когда оно живёт на воле?
- **Количество детёнышей.**
Сколько детёнышей рождается у этого животного за один раз?
- **Скорость.**
Какую скорость может развивать это животное? Здесь имеется в виду скорость при самом быстром способе передвижения, если их у животного несколько.
- **Продолжительность жизни.**
Какого максимального возраста может достигнуть это животное, когда оно живёт на воле?

Ваша задача — расположить животных в порядке возрастания названного признака. Сначала нужно найти животное с самым низким показателем (например, самое короткое, самое лёгкое, самое медленное животное), затем то, у которого этот показатель немного выше и так далее. Тимофей даст вам знать, какому игроку начинать. Первый игрок касается ручкой того животного, которое, по его мнению, обладает названным качеством в самом меньшем объёме. Если игрок прав, то он получает медаль и затем ход переходит к следующему участнику. Теперь он должен найти животное, которое находится на втором месте по названному признаку. Если первый игрок ошибся, то у второго игрока есть возможность назвать животное с самым низким показателем. Таким образом игра продолжается, пока один из игроков найдёт правильный ответ. Этот игрок получает медаль. Затем начинаются поиски животного с более высоким показателем, например животного, которое чуть длиннее или чуть тяжелее, чем его предшественник. Так игра идёт всё дальше и дальше, пока игроки не дойдут до восьмого животного, которое стоит на первом месте по названному признаку.

Примечание. Если два или более животных не отличаются по какому-либо признаку, то тогда последовательность, в которой вы их назовёте, неважна.

Чтобы не запутаться, присоедините то животное, которого вы первым коснулись правильно, к стартовому блоку. Животное, которое вы нашли вторым, присоедините к первому и так далее. Таким образом у вас должен получиться ряд из восьми животных.



Расположите этих животных по весу

После того, как вы составили ряд из восьми животных, начинается новый тур игры. Тимофей попросит вас снова смешать все фрагменты пазла и выбрать восемь животных. Вам предстоит опять расположить этих животных по какому-то признаку. В третьем туре игры вы делаете то же самое. После трёх туров Тимофей объявит вам об окончании игры и сообщит о результатах. Тот игрок, у которого больше всех медалей, является победителем. В игре может быть несколько победителей, если у нескольких игроков одинаковое количество медалей.

Правила игры для одного игрока

Подготовь игру так же, как для нескольких игроков. Медали тебе не понадобятся.

В игре тебе также предстоит расположить животных в определённом порядке. Если ты коснёшься ручкой *tip-toi* не того животного, можешь попробовать ещё и ещё раз, пока не найдёшь правильный ответ. Ручка *tip-toi* ведёт счёт твоих неудачных попыток. Игра заканчивается после трёх туров (в каждом из которых тебе нужно расположить по восемь животных по названному признаку). Чем меньше ошибок ты сделаешь, тем лучше. Тимофей сообщит тебе, сколько ошибок было сделано. Попробуй сыграть в эту игру, не сделав ни одной ошибки.

Ответы на вопросы из игры 1 «Животные и их особенности»

Примечание:

Некоторые животные могут обладать сразу несколькими особенностями. Так, например, императорский пингвин живёт и в воде, и на суше. Это значит, он подходит под обе эти категории. В природе, конечно же, часто встречаются

исключения. Некоторые виды могут обладать особенностями, которые отличаются от названных в этой игре. Те особенности, которые встречаются крайне редко, не были учтены при составлении вопросов.

Животные, которые живут в море

Белая акула
Горбатый кит
Гребнистый крокодил
Дельфин
Императорский пингвин
Медуза
Морской конёк
Омар
Тюлень
Устрица

Животные, которые живут в пресной воде (в ручьях, реках, озёрах)

Бобёр
Гребнистый крокодил
Карп
Лягушка древесница
Огненная саламандра
Стрекоза
Утка

Животные, которые живут на суше

Аист
Африканский слон
Бабочка
Бобёр
Божья коровка
Бурый медведь
Верблюд
Виноградная улитка
Гребнистый крокодил
Гремучая змея
Дикий кабан
Ёж
Жираф
Зебра
Императорский пингвин
Кенгуру
Коала
Корова
Кошка
Крот
Курица
Лев
Летучая мышь
Лисица
Лошадь
Лягушка древесница
Малиновка
Муравей
Мышь
Носорог
Овца
Огненная саламандра
Олень
Панда
Пчела
Саранча
Страус
Стрекоза
Тигр
Тюлень
Утка
Шимпанзе

Животные, у которых нет ног

Белая акула
Виноградная улитка
Горбатый кит
Гремучая змея
Дельфин
Карп
Медуза
Морской конёк
Тюлень
Устрица

Животные, у которых две ноги

Аист
Императорский пингвин
Курица
Летучая мышь
Малиновка
Страус
Утка
Шимпанзе

Животные, у которых четыре ноги

Африканский слон
Бобёр
Бурый медведь
Верблюд
Гребнистый крокодил
Дикий кабан
Ёж
Жираф
Зебра
Кенгуру
Коала
Корова
Кошка
Крот
Лев
Лисица
Лошадь
Лягушка древесница
Мышь
Носорог
Овца
Огненная саламандра
Олень
Панда
Тигр

Животные, у которых больше, чем четыре ноги

Божья коровка
Муравей
Омар
Павлиний глаз
Пчела
Саранча
Стрекоза

Животные, которые умеют летать

Аист
Божья коровка
Курица
Летучая мышь

Малиновка
Павлиний глаз
Пчела
Саранча
Стрекоза
Утка

Животные, которые кладут яйца

Аист
Белая акула
Божья коровка
Виноградная улитка
Гребнистый крокодил
Гремучая змея
Императорский пингвин
Карп
Курица
Лягушка древесница
Малиновка
Медуза
Морской конёк
Муравей
Огненная саламандра
Омар
Павлиний глаз
Пчела
Саранча
Страус
Стрекоза
Устрица
Утка

Животные, у которых есть шерсть

Бобёр
Бурый медведь
Верблюд
Дикий кабан
Ёж
Жираф
Зебра
Кенгуру
Коала
Корова
Кошка
Крот
Лев
Летучая мышь
Лисица
Лошадь
Мышь
Овца
Олень
Панда
Тигр
Шимпанзе

Животные с хорошо заметными ушными раковинами

Африканский слон
Бобёр
Бурый медведь
Верблюд
Дикий кабан
Ёж
Жираф

Зебра
Кенгуру
Коала
Корова
Кошка
Крот
Лев
Летучая мышь
Лисица
Лошадь
Мышь
Носорог
Овца
Олень
Панда
Тигр
Шимпанзе

Животные, у которых есть клюв

Аист
Императорский пингвин
Курица
Малиновка
Страус
Утка

Животные, у которых есть рога

Жираф
Корова
Носорог
Овца
Олень

Животные, обитающие в лесу или джунглях

Бобёр
Божья коровка
Бурый медведь
Виноградная улитка
Гребнистый крокодил
Дикий кабан
Ёж
Коала
Кошка
Крот
Летучая мышь
Лисица
Лягушка древесница
Малиновка
Муравей
Мышь
Носорог
Огненная саламандра
Олень
Павлиний глаз
Панда
Пчела
Саранча
Стрекоза
Тигр
Шимпанзе

Деревенские животные

Корова
Кошка

Курица
Лошадь
Овца

Животные, у которых есть плавники или ласты

Белая акула
Горбатый кит
Дельфин
Императорский пингвин
Карп
Морской конёк
Тюлень

Животные, которые едят мясо ¹⁾

Аист
Белая акула
Бурый медведь
Гребнистый крокодил
Гремучая змея
Дикий кабан
Кошка
Лев
Лисица
Тигр
Шимпанзе

Животные, которые питаются травой, листьями или плодами

Африканский слон
Бобёр
Бурый медведь
Верблюд
Виноградная улитка
Дикий кабан
Жираф
Зебра
Карп
Кенгуру
Коала
Корова
Курица
Лошадь
Малиновка
Муравей
Мышь
Носорог
Овца
Павлиний глаз
Панда
Пчела
Саранча
Страус
Утка
Шимпанзе

Птицы

Аист
Императорский пингвин
Курица
Малиновка
Страус
Утка

Животные, у которых есть копыта

Дикий кабан
Жираф
Зебра
Корова
Лошадь
Носорог
Овца
Олень

Животные, у которых есть оперение

Аист
Императорский пингвин
Курица
Малиновка
Страус
Утка

Животные, на которых можно ездить верхом

Африканский слон
Верблюд
Корова
Лошадь
Страус

Животные, у которых есть лапы

Бобёр
Бурый медведь
Ёж
Кенгуру
Коала
Кошка
Крот
Лев
Лисица
Мышь
Панда
Тигр

Животные, у которых нет шерсти, ни перьев

Африканский слон
Белая акула
Божья коровка
Виноградная улитка
Горбатый кит
Гребнистый крокодил
Гремучая змея
Дельфин
Карп
Лягушка древесница
Медуза
Морской конёк
Муравей
Носорог
Огненная саламандра
Омар
Павлиний глаз
Пчела
Саранча
Стрекоза
Устрица

