

**ПМ.01 ТВОРЧЕСКАЯ  
ХУДОЖЕСТВЕННО – ПРОЕКТНАЯ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ  
РАЗРАБОТКА ДЕТСКОЙ НАСТОЛЬНОЙ  
ИГРЫ  
«МОНСТРЫ В ШКАФУ»**



# ДЕТСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

## ДЛЯ КОГО?

ИГРА ПРЕДНАЗНАЧ.  
ДЛЯ ДЕТЕЙ В ВОЗРА-  
СТЕ ОТ 3х ЛЕТ.  
ПОДРАЗУМЕВАЕТ  
ИГРУ В ПАРЕ/СО ВЗ-  
РОСЛЫМИ.

## ДЛЯ ЧЕГО?

НАПРАВЛЕННА НА ЭФ-  
ФЕКТИВНОЕ РАЗВИТИЕ  
СПОСОБНОСТЕЙ К ЗАПО-  
МИНАНИЮ И КОНЦЕ-  
НТРАЦИИ ВНИМАНИЯ.  
ТАКЖЕ ПОМОЖЕТ НА-  
УЧИТЬСЯ ОБЩЕНИЮ И  
СОВМЕСТНОЙ ИГРЕ С  
ДРУГИМИ ЛЮДЬМИ.  
ЗАДЕЙСТВОВАИ СОРЕ-  
ВНОВАТЕЛЬНЫЙ МОМЕНТ.

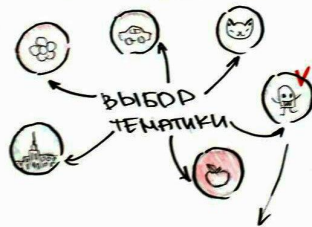
## ИЗ ЧЕГО?

МАТЕРИАЛ ДОЛЖЕН  
БЫТЬ ПРОЧНЫМ И  
БЕЗОПАСНЫМ.  
НАПРИМ: ПЛОТН. БУМ-  
АГА/ПЛАСТИК



ЦВЕТ = 3-4 ЦВЕТА  
НЕСЛОЖНЫХ  
ОТТЕНКОВ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ 15-20 МИН.  
20-30 КАРТОЧЕК  
СОСТАВЛЯЮЩИХ 10-15 ПАР

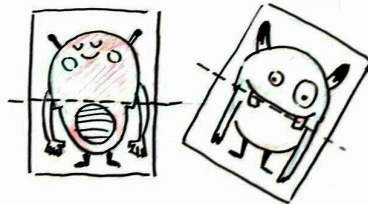


СТИЛИЗОВАННАЯ  
ПОЯВЛЯЕТСЯ ГРАФИКА

ТЕМА ИГРЫ: МОНСТРЫ  
СЮЖЕТ: СОБЕРИ МОНСТРА.  
НАЗВАНИЕ: МОНСТРЫ В ЦИКАСУ

## ПРАВИЛА

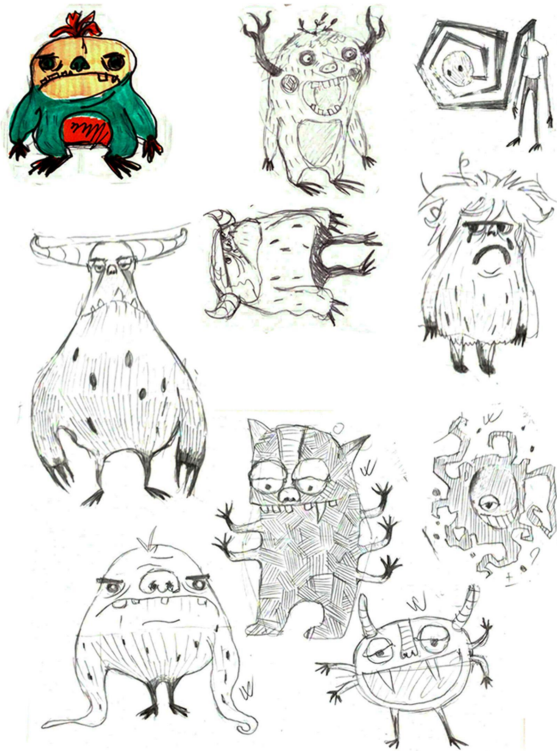
ЦЕЛЬ - СОБРАТЬ КАК МОЖНО БОЛЬ-  
ШЕ ПАР. КАРТОЧКИ РАСКЛАДЫВАЮТСЯ  
НА СТОЛЕ КАРТИНКАМИ ВНИЗ. ПЕРВЫЙ  
ИГРОК ПЕРЕВОРАЧИВАЕТ ЛЮБЫЕ  
ДВЕ КАРТОЧКИ. ЕСЛИ ОНИ СОСТАВЛЯ-  
ЮТ ПАРУ, ОН ЗАБИРАЕТ ИХ СЕБЕ  
И ПЕРЕВОРАЧИВАЕТ ДРУГИЕ ДВЕ  
КАРТОЧКИ. ЕСЛИ НЕТ, ИГРОК КЛАДЕТ  
ИХ НА ТЕ ЖЕ МЕСТА, И ХОД ПЕРЕ-  
ХОДИТ ДРУГОМУ ИГРОКУ. ВСЕ  
УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ ВНИМАТЕ-  
ЛЬНО СЛЕДИТЬ ЗА ХОДАМИ ДР.  
ИГРОКОВ, ЧТО БЫ ЗАПОМНИТЬ КАР-  
ТИНКИ НА КАРТОЧКАХ К СВОЕМУ  
ХОДУ. ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ КОГ-  
ДА ВСЕ ПАРЫ РАЗОБРАНЫ. ПОБЕ-  
ДИТЕЛЬ - ИГРОК, СОБРАВИШИЙ  
НАИБОЛЬШЕЕ КОЛ-ВО ПАР.



# УПАКОВКА



# КАРТОЧКИ



# ПРАВИЛА

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Разложите на столе 40 карточек. Игроки, начиная с самого младшего, будут вскрывать по две картинки. Если изображения на карточках совпадают, участник забирает себе пару и может открыть ещё две картинки. В случае, если изображения не совпали, ход переходит к следующему участнику.

Игра продолжается до тех пор, пока на столе не останется ни одной карточки. Далее подсчитывается, кто собрал наибольшее количество пар – этот участник и становится победителем.

Особенно внимательным в «Найди пару» нужно быть в ход соперника – ведь если вы будете пристально следить за его действиями, то к своему ходу уже будете знать, где находится большая часть карточек.

ДЛЯ  
ИГРЫ ПЕРЕД  
СНОМ

## МОНСТРЫ В ШКАФУ

ИГРА ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ ПОКОРИТЕЛЕЙ МОНСТРОВ

ИГРА ДЛЯ 2 – 6 ИГРОКОВ В ВОЗРАСТЕ ОТ 3 X ЛЕТ

С наступлением вечера мир вокруг изменяется. По стенам бродят загадочные тени, кто-то прячется под кроватью или стоит за дверью... Страшно? Совсем нет, если на помощь придет команда друзей. Вместе вы справитесь с таинственными ночными монстрами, и они сами убежут от вас в шкаф!

### СОДЕРЖАНИЕ КОРОБКИ:



- 20 карт монстров состоящие 10 пар
- Правила

Автор игры: Кирсанова Полина  
Иллюстрации: Кирсанова Полина

### КАК ИГРАТЬ:

Разложите на столе 20 карточек. Игроки, начиная с самого младшего, будут вскрывать по две картинки. Если изображения на карточках совпадают, участник забирает себе пару и может открыть еще две картинки. В случае, если изображения не совпали, ход переходит к следующему участнику.

Игра продолжается до тех пор, пока на столе не останется ни одной карточки. Далее подсчитывается, кто собрал наибольшее количество пар – этот участник и становится победителем, и прячет монстров в шкаф.

Особенно внимательным нужно быть в ход соперника – ведь если вы будете пристально следить за его действиями, то к своему ходу уже будете знать, где находится большая часть карточек.

ДЛЯ  
ИГРЫ ПЕРЕД  
СНОМ

## МОНСТРЫ В ШКАФУ

ИГРА ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ ПОКОРИТЕЛЕЙ МОНСТРОВ

С наступлением вечера мир вокруг изменяется. По стенам бродят загадочные тени, кто-то прячется под кроватью или стоит за дверью... Страшно? Совсем нет, если на помощь придет команда друзей. Вместе вы справитесь с таинственными ночными монстрами, и они сами убежут от вас в шкаф!

### В КОРОБКЕ ВЫ НАЙДЕТЕ:

ИГРА ДЛЯ 2 – 6 ИГРОКОВ В ВОЗРАСТЕ ОТ 3 X ЛЕТ



- 20 карт монстров состоящие 10 пар
- Правила

Автор игры: Кирсанова Полина  
Иллюстрации: Кирсанова Полина

### КАК ИГРАТЬ:

Разложите на столе 20 карточек. Игроки, начиная с самого младшего, будут вскрывать по две картинки. Если изображения на карточках совпадают, участник забирает себе пару и может открыть еще две картинки. В случае, если изображения не совпали, ход переходит к следующему участнику.

Игра продолжается до тех пор, пока на столе не останется ни одной карточки. Далее подсчитывается, кто собрал наибольшее количество пар – этот участник и становится победителем, и прячет монстров в шкаф.

Особенно внимательным в «Найди пару» нужно быть в ход соперника – ведь если вы будете пристально следить за его действиями, то к своему ходу уже будете знать, где находится большая часть карточек.

# РАЗРАБОТКА ДЕТСКОЙ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ «МОНСТРЫ В ШКАФУ»

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ШРИФТЫ

ABUS

Obelisque

Hidden cinema

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ЦВЕТА



## ПРАВИЛА



## УПАКОВКА



## КАРТОЧКИ

