

ФЕРМЕР

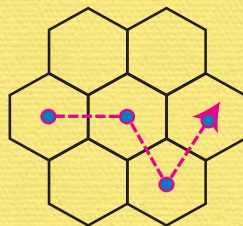


ПРАВИЛА ГРИ

«ФЕРМЕР» – настільна розвиваюча пізнавальна гра для дітей від 5 років. Ця гра познайомить дитину зі світом домашніх тварин, навчить розрізняти їх по видах, а також відрізняти домашніх тварин від диких. Гра сприяє розвитку уваги, логічного мислення, математичних здібностей.

КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ

- 1) ігрове поле – 1 шт.
- 2) планшет-ферма – 4 шт.
- 3) фішки свійських тварин на підставках – 40 шт.
- 4) карточки свійських тварин – 40 шт.
- 5) карточки диких тварин – 10 шт.
- 6) ігрові фішки – 4 шт.
- 7) кубик – 1 шт.



Приклад руху гравців по полю

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

У грі можуть брати участь від 2 до 4 учасників. Існує декілька варіантів гри різної складності. Залежно від варіанту гри, використовуються карточки із зображенням тварин, ігрове поле, фішки свійських тварин на підставках, а також індивідуальний планшет-ферма.

ВАРІАНТ ГРИ №1 *(Для найменших гравців)*

У грі використовуються тільки карточки із зображеннями тварин. Спершу хтось із дорослих показує по одній карточці дітям і називає тварину, зображену на карточці. Потім карточки складаються в стопку. Виймаємо карточку із стопки і показуємо її гравцеві. Учасник гри вже сам повинен назвати тварину, зображену на карточці. Якщо відповідь правильна, гравець отримує карточку, якщо невірна – карточка кладеться назад в стопку. Перемагає той, у кого виявиться найбільше карточок. Далі завдання ускладнюється. Тепер показуючи карточку, гравець повинен назвати тварину і вказати, яка вона – домашня чи дика. Якщо відповіді вірні то учасник отримує дану карточку. Перемагає той, у кого виявиться більше карточок.

ВАРІАНТ ГРИ №2

У цьому варіанті використовується ігрове поле, планшети-ферми, фішки свійських тварин на підставках, кубик. Всього у грі використовуються 40 фішок свійських тварин – 10 видів по 4 тварини.

1. Кінь 2. Віця 3. Півень 4. Гуска 5. Індик 6. Корова 7. Свиня 8. Осел 9. Коза 10. Крілик



Спочатку на ігровому полі розставляються фішки тварин. Кожна ставиться на соту з таким самим зображенням.

Потім кожен гравець вибирає собі планшет-ферму. На планшеті зображені 10 тварин кожного виду. Поряд з кожною твариною на планшеті є мітка, куди повинна ставитися фішка. Мета гри – зібрати у себе на фермі усі 10 видів тварин і розставити їх на відповідні місця (мітки). На мітку, поряд із зображенням будь-якої тварини ставиться будь-яка з 4 фігурок тварин цього виду.

ХІД ГРИ

Усі гравці вибирають собі фішки і ставлять їх на відмітку – "СТАРТ". Шляхом жеребкування визначається черговість ходів. Гравець кидає кубик і робить стільки ходів, скільки випало на кубуку. Діставшись котроїсь фішки, гравець забирає її з поля і ставить собі на планшет на те місце (мітку), де зображена ця тварина. Продовжуючи робити ходи, гравець повинен зібрати з поля фішки тварин інших видів і розмістити їх у себе на планшеті. При цьому учасник може вибрати на полі будь-яку з чотирьох фішок тварин одного виду. Гравець не може забирати фішки тих тварин, які у нього вже є. Переможець – учасник, котрий першим збере усіх тварин у себе на планшеті.

ВАРІАНТ ГРИ №3

У цьому варіанті використовуються карточки із зображеннями свійських тварин.

Картки розкладаються стопкою поряд з полем, зображенням вниз. Фішки тварин ставляться також поряд з полем. Гравці по черзі витягують із стопки картки. Витягнувши картку, гравець бере собі фішку тварини, яка зображена на цій карточці і ставить її собі на планшет на відповідне місце. Карточка відкладається убік. У результаті гравці збирають у себе на фермах по 10 (якщо 4 гравці) абсолютно різних тварин.

Мета цієї гри – розставити своїх тварин на ігровому полі у відповідних місцях. Слід бути уважним – зображення тварини на фішці і на соті поля повинні повністю співпадати.

ХІД ГРИ

Як і в попередньому варіанті гра розпочинається з поля "СТАРТ". Гравці кидають кубик і пересуваються фішками на ту кількість ходів, що випала на кубіку. Досягнувши соти із зображенням тварини, на неї ставиться фішка тварини з таким самим зображенням. Це означає, що перед тим, як робити хід, кожен гравець повинен уважно вивчити свої фішки і знайти на полі соти з такими самими зображеннями.

Перемагає той, хто першим розставить свої фішки на полі.

ВАРІАНТ ГРИ №4

Даний варіант гри схожий на варіант №2. На ігровому полі розставляються фішки тварин. Кожна фішка ставиться на соту з таким самим зображенням. Тільки в даному варіанті потрібно зібрати у себе на фермі усі 10 видів тварин точно таких, які зображені на планшеті.

ХІД ГРИ

Усі гравці вибирають собі ігрові фішки і ставлять їх на відмітку – "СТАРТ". Гравці кидають кубик і пересуваються фішками на ту кількість ходів, що випала на кубіку. Діставшись до котроїсь фішки тварини, котра зображена у гравця на планшеті, учасник гри забирає її з поля і ставить собі на планшет, де зображена ця тварина. Продовжуючи робити ходи, гравець повинен зібрати з поля фішки тварин інших видів і розмістити їх у себе на планшеті. Переможець – учасник гри, котрий першим збере усіх тварин у себе на планшеті.