

ПРАВИЛА Фермер

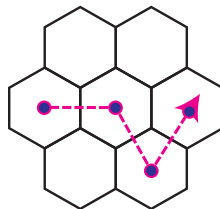


Настольная развивающая
познавательная игра

«ФЕРМЕР» – настольная развивающая познавательная игра для детей от 5 лет и старше. Эта игра познакомит ребенка с миром домашних животных, научит различать их по видам, а также отличать домашних животных от диких. Игра способствует развитию внимания, логического мышления, математических способностей.

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

- 1) большое игровое поле, разбитое на ячейки – 1 шт.
- 2) планшет-ферма – 4 шт.
- 3) фигурки домашних животных с подставками – 40 шт.
- 4) карточки домашних животных – 40 шт.
- 5) карточки диких животных – 20 шт.
- 6) фишки пластмассовые – 4 шт.
- 7) кубик – 1 шт.
- 8) книжка-инструкция – 1 шт.



Пример движения игроков по полю

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре могут принимать участие от 2 до 4 игроков. Существует несколько вариантов игры разной сложности. В зависимости от варианта игры, используются карточки с изображением животных, большое игровое поле, по ячейкам которого передвигаются фигурки в любом направлении.

На большом игровом поле есть ячейки с изображениями животных. Также в игре используются 4 планшета-фермы. В игре каждый игрок имеет свой индивидуальный планшет-ферму. В книжке-инструкции есть изображения всех животных с названиями этих животных.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВАРИАНТ 1.

Для самых маленьких. В игре используются только карточки с изображениями животных. Сначала кто-то из взрослых показывает по одной карточке детям и называет животное, изображенное на карточке. Затем карточки складываются в стопку. Вынимаем карточку из стопки и показываем ее игроку. Игрок уже сам должен назвать животное, изображенное на карточке. Если ответ правильный, игрок получает карточку, если нет – карточка кладется обратно в стопку.

Побеждает тот, у кого окажется больше карточек. Затем немного усложняем задачу. Показывая карточки, называем животное и указываем какое оно – домашнее или дикое. После чего играем также, как указано выше. Побеждает тот, у кого окажется больше карточек.

ВАРИАНТ 2.

В этом варианте используется большое поле, планшеты-фермы, фигурки домашних животных на подставках, кубик. Всего в игре используются 40 фигурок домашних животных – 10 видов по 4 животных в каждом.

1. Свинья 2. Корова 3. Курица 4. Индюк 5. Гусь 6. Лошадь 7. Овца 8. Осел 9. Коза 10. Кролик



Сначала на большом поле расставляются фигурки животных. Фигурка с изображением определенного животного ставится на ячейку с точно таким же изображением.

Затем каждый игрок выбирает себе планшет-ферму. На планшете изображены 10 животных каждого вида. Изображения животных на планшете могут отличаться от изображения на фигурках. Рядом с каждым животным на планшете есть метка, куда должна ставиться фигурка. Цель игры – собрать у себя на ферме все 10 видов животных и расставить их на соответствующие им места (метки). На метку, рядом с изображением любого животного ставится любая из 4 фигурок животных этого вида.

ХОД ИГРЫ

Все игроки выбирают себе фишки и ставят их на ячейку – «СТАРТ». Путем жребия определяется очередность ходов. Игрок кидает кубик и делает столько ходов, сколько выпало на кубике. Достигнув какой-нибудь фигурки, игрок забирает ее с поля и ставит себе на планшет на то место (метку), где изображено это животное. Продолжая делать ходы, игрок должен собрать с поля фигурки животных других видов и расставить их у себя на планшете. При этом игрок может выбрать на поле любую из четырех фигурок животных одного вида. Игрок не может забирать фигурки тех животных, которые у него уже есть. Победитель – тот игрок, кто первый соберет всех животных у себя на планшете.

ВАРИАНТ 3.

В этом варианте добавляются карточки с изображениями домашних животных.

Карточки раскладываются стопкой рядом с полем, изображением вниз. Фигурки животных ставятся также рядом с полем. Игроки поочередно вытягивают из стопки карточки. Вытянув карточку, игрок берет себе фигурку животного, которое изображено на этой карточке и ставит ее себе на планшет в любом месте. Карточка откладывается в сторону. В итоге игроки собирают у себя на фермах по 10 (если 4 игрока) совершенно разных животных.

Цель этой игры – расставить своих животных на большом поле на соответствующих ячейках. Следует быть внимательным – изображения животного на фигурке и на ячейке поля должны полностью совпадать.

ХОД ИГРЫ

Как и в предыдущем варианте игроки кидают кубик и ходят фишками количеством ходов, выпавшем на кубике. Достигнув ячейки с изображением животного, на нее ставится фигурка с точно таким же изображением. Это значит, что перед тем, как делать ход, каждый игрок должен внимательно изучить свои фигурки и найти ячейки на поле с такими же изображениями.

Побеждает тот, кто первым расставит свои фигурки на поле.

ВАРИАНТ свободный.

Игроки сами могут придумать правила игры.

Желаем Вам весело и познавательно провести время!



This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>