

# ПРАВИЛА Фермер

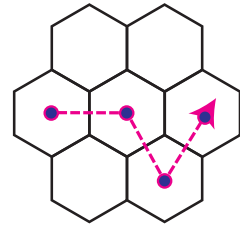


Настільна розвиваюча  
пізнавальна гра

**«ФЕРМЕР»** – настільна розвиваюча пізнавальна гра для дітей від 5 років і старше. 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) велике ігрове поле, розбите на соти – 1 шт.
- 2) планшет-ферма – 4 шт.
- 3) фігурки домашніх тварин з підставками – 40 шт.
- 4) карточки домашніх тварин – 40 шт.
- 5) карточки диких тварин – 20 шт.
- 6) фішки пластмасові – 4 шт.
- 7) кубик – 1 шт.
- 8) книжка-інструкція – 1 шт.



*Приклад руху гравців по полю*

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

У грі можуть брати участь від 2 до 4 гравців. Існує декілька варіантів гри різної складності. Залежно від варіанту гри, використовуються карточки із зображенням тварин, велике ігрове поле, по сотах якого пересуваються фігурки у будь-якому напрямі.

На великому ігровому полі є соти із зображеннями тварин. Також в грі використовуються 4 планшета-ферми. У грі кожен гравець має свій індивідуальний планшет-ферму. В книжці-інструкції є зображення усіх тварин з назвами цих тварин.

### ПРАВИЛА ГРИ

#### **ВАРІАНТ 1.**

Для найменших гравців. У грі використовуються тільки карточки із зображеннями тварин. Спершу хтось із дорослих показує по одній картці дітям і називає тварину, зображену на карточці. Потім карточки складаються в стопку. Виймаємо карточку із стопки і показуємо її гравцеві. Гравець 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 більше карточок. Потім трохи ускладнюємо завдання. Показуючи карточки, називаємо тварину і вказуємо яка вона – домашня чи дика. Після чого граємо так само, як описано вище. Перемагає той, у кого виявиться більше карточок.

## ВАРІАНТ 2.

У цьому варіанті використовується велике поле, планшети-ферми, фігурки домашніх тварин на підставках, кубик. Всього у грі використовуються 40 фігурок домашніх тварин – 10 видів по 4 тварини у кожному.

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



Спочатку на великому полі розставляються фігурки тварин. Фігурка із зображенням певної тварини ставиться на соту з таким самим зображенням.

Потім кожен гравець вибирає собі планшет-ферму. На планшеті зображені 10 тварин кожного виду. Зображення тварин на планшеті можуть відрізнятися від зображення на фігурках. Поряд з кожною твариною на планшеті є мітка, куди повинна ставитися фігурка. 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 фігурки, 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 фігурки тварин інших видів і розмістити їх у себе на планшеті. При цьому гравець може вибрати на полі будь-яку з чотирьох фігурок тварин одного виду. Гравець не може забирати фігурки тих тварин, які у нього вже є. Переможець – той з учасників, хто першим збере усіх тварин у себе на планшеті.

### **ВАРІАНТ 3.**

У цьому варіанті додаються картки із зображеннями домашніх тварин.

Картки розкладаються стопкою поряд з полем, зображенням вниз. Фігурки тварин ставляться також поряд з полем. Гравці по черзі витягують із стопки картки. Витягнувши картку, гравець бере собі фігурку тварини, яка зображена на цій картці і ставить її собі на планшет у будь-якому місці. Картка 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 великому полі на відповідних комірках. Слід бути уважним, зображення тварини на фігурці і на соті поля повинні повністю співпадати.

### **ХІД ГРИ**

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

Перемагає той, хто першим розставить свої фігурки на полі.

### **ВАРІАНТ вільний.**

Гравці можуть самі придумати правила гри.

***Бажаємо Вам весело і пізнавально провести час!***



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/>