

22710 Happy Farm

Gra rozwija:



umiejętność liczenia, pojęcie wymiany, relacji pomiędzy wartością a ilością



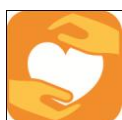
rozpoznawanie i nazywanie różnych gatunków zwierząt i czynności wykonywanych w gospodarstwie rolnym



sprawność manualna, ustawianie i rozkładanie figurek zwierząt na planszy do gry



rozwój mowy - nazywanie zwierząt i zawieranie transakcji wymiennych



zabawa, gra z podziałem na role

Wiek: 4+

Ilość graczy: 2-4

Czas gry: 15 - 20 min.

Zawartość opakowania:

1 tekturowa plansza do gry

4 pionki

20 kur

15 owiec

5 krów

1 traktor

3 tabliczki

3 podstawki

1 kostka

Autor

Pan John Ede zaprojektował swoją pierwszą grę w roku 1976 w Londynie, gdzie pracował na stanowisku kontrolera podatkowego. Ponieważ żadne wydawnictwo nie było zainteresowane wydaniem gry w piłkę nożną, autor sam w końcu założył swoją własną firmę Supergames Ltd. i zdobył znanego piłkarza do jej promocji. W przyszłości publikował jeszcze inne gry w innych wydawnictwach. To wnuki autora wpadły na pomysł gry HAPPY FARM, która powstała we współpracy z agencją Projekt Spiel Pana Christian Beiersdorf i w końcu trafiła do naszego wydawnictwa - beleduc. Gra w roku 2009 została nagrodzona *Niemiecką nagrodą za najlepszą grę edukacyjną*. Pan John Ede zmarł w roku 2012 w wieku 77 lat.

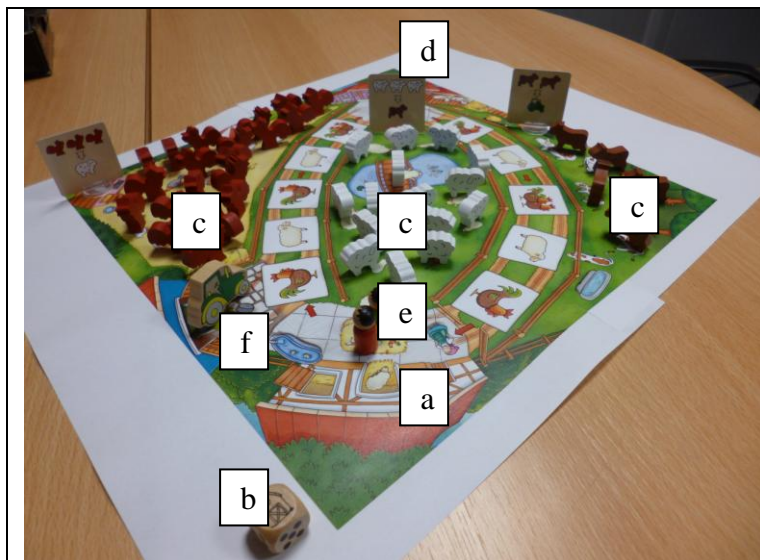
Idea gry

Na farmie Patryka i rodziców zawsze jest mnóstwo pracy. Tata Patryka już od dawna marzy o traktorze. Patryk wie, że jeden z sąsiadów chce się pozbyć swojego traktora. Jednak chciałby w zamian dostać dwie krowy. Rodzice Patryka w swoim gospodarstwie hodują tylko kury i owce. Patryk wpada na znakomity pomysł. Najpierw trzeba wymienić kury i owce na krowy, a potem ojciec Patryka będzie mógł wymienić krowy za traktor.

Gracze przechodzą przez planszę gry i zbierają przedstawione zwierzęta. Po dotarciu do jednej z dwóch stodół mogą wymieniać między sobą zwierzęta. Kto pierwszy zdobędzie dwie krowy, otrzyma traktor i wygra grę.

Przygotowanie do gry:

Na początku na środku stołu w pozycji dobrze widocznej dla wszystkich graczy rozkładamy planszę i wyciągamy kostki do gry. Rozkładamy wszystkie kury, owce i krowy na łączce przewidzianej na planszy w tym celu. Tabliczki informacyjne przedstawiające relacje wymiany zwierząt i towarów ustawić należy na stojakach i również na łączce. Każdy gracz wybiera jeden pionek i ustawia go przy jednej z dwóch belek słomy znajdujących się naprzeciwko stodół. Na koniec na swoim miejscu ustawiana jest główna nagroda - traktor. Grę rozpoczyna gracz, który w ostatnim czasie odwiedził gospodarstwo rolne. Kolejność następnych graczy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.



Ułóż planszę na środku stołu
 Przygotuj kostki do gry
 Rozłóż zwierzątka
 Rozstaw stojaki
 Ustaw pionki na pozycjach startowych
 Ustaw traktor

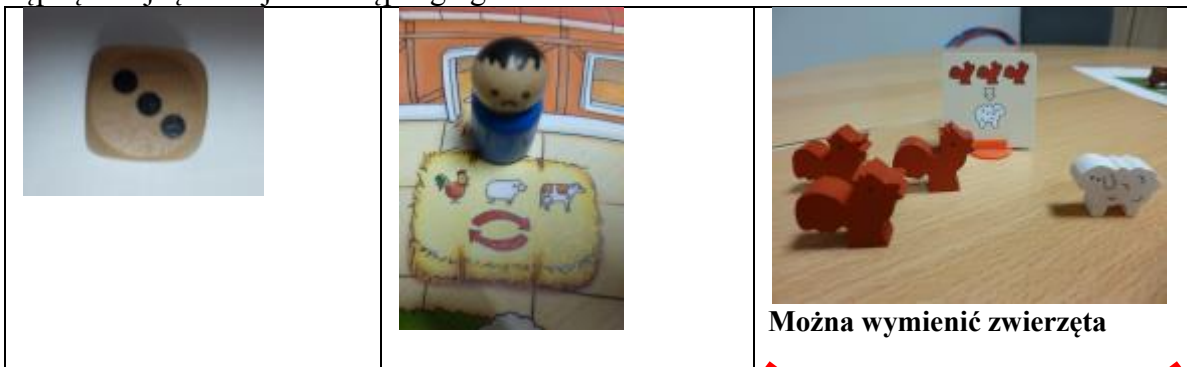
Przebieg gry

Kostkę wyrzuca pierwszy gracz i przesuwają pionek o odpowiednią ilość miejsc zgodnie z ilością wyrzuconych oczek na kostce. Istnieją następujące możliwości:

jeśli gracz zatrzyma się na polu z rysunkiem jednego lub dwóch zwierząt, to może zabrać sobie odpowiednią ilość zwierząt z łąki i odstawia je na bok przy sobie. Teraz kolej na następnego gracza.



Jeśli gracz zatrzyma się przy jednej z dwóch bełek słomy, to może wymienić zebrane dotychczas zwierzątka (w stosunku wymiany takim, jak pokazano na tabliczkach). Jeśli gracz nie zabrał w trakcie gry wymaganej ilości zwierząt, to nie może ich wymienić i musi czekać na następną kolejkę. Kolej na następnego gracza.



| | | |
|--|--|---|
| | |  <p>Za mało zwierząt, aby je wymienić.</p> |
|--|--|---|

Jeśli gracz wyrzuci symbol stodoły, to musi przestawić swojego pionka natychmiast na następną belkę słomy i może wymienić zwierzęta (w stosunku wymiany pokazanym na tabliczkach). Jeśli gracz nie zabrał w trakcie gry wymaganej ilości zwierząt, to nie może ich wymienić i musi czekać na następną kolejkę. Kolej na następnego gracza.

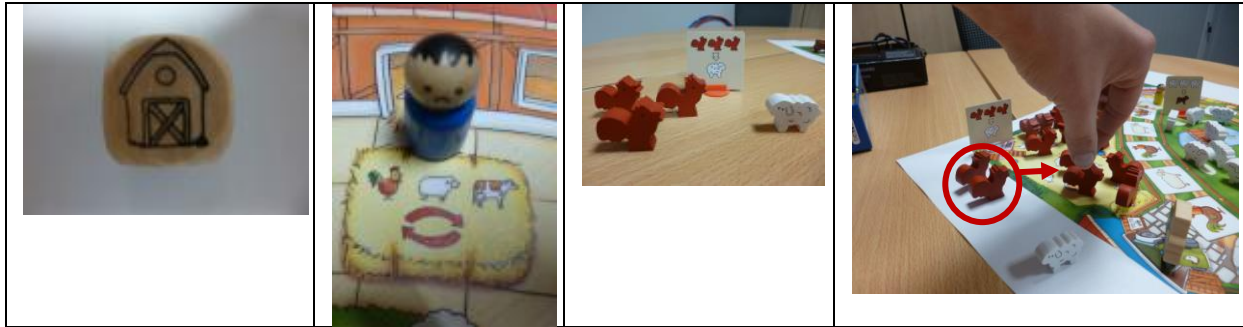
| | | |
|---|---|--|
|  |  |  <p>Można wymienić zwierzęta</p> <p>Za mało zwierząt, aby je wymienić.</p> |
|---|---|--|

Wymiana (belka słomy / stodoła):

Jeśli gracz zebrał trzy kury, to może odstawić je z powrotem na łączkę, a bierze za nie jedną owcę.

Jeśli gracz zebrał trzy owce, to może odstawić je z powrotem na łączkę, a bierze za nie jedną krowę.

Jeśli gracz zebrał dwie krowy, może je odstawić z powrotem na łączce i zabrać za nie traktor i jest natychmiast zwycięzcą gry.



Gracze mogą wymieniać między sobą zebrane zwierzęta, jeśli zatrzymają się na belce słomianej, lub jeśli wyrzucą stodołę.



Lub

Gracz zebrał pięć kur i cztery owce. Teraz może wymienić trzy kury na owcę i trzy owce na krowę.




Po wymianie gracz posiada wciąż jeszcze następujące zwierzęta: dwie kury, dwie owce i krowę.

Na jednym polu może stać kilka pionków na raz. Jeśli na łączce nie ma już poszukiwanego zwierzęcia, to gracz nie ma wyboru i musi przeczekać kolejkę.

Koniec gry

Gracz, który jako pierwszy wejdzie w posiadanie dwóch krów, może je wymienić od razu na traktor i wygrywa grę.

Wskazówki dla opiekunów:

| | |
|---|--|
|  | Liczenie i porządkowanie (wiek: 4+): Powiedz dziecku, aby pogrupowało zwierzątka wg rodzajów i policzyło je. Ile kur, owiec lub krów ma dziecko? Następnie dzieci mogą rozstawiać różne zwierzęta na łące/ pastwisku. |
|  | Wiedza na temat zwierząt gospodarskich (wiek: 4+): Wyjaśnij dziecku, dlaczego w gospodarstwie rolnym hodowane są różne zwierzęta, takie jak kury, owce i krowy. Możesz razem z dziećmi przygotować gazetkę ścienną z różnymi obrazkami i ważnymi informacjami np. na temat różnych ważnych zwierząt gospodarskich. |
|  | Opowiadanie historii (wiek: 4+): Obejrzyj razem z dzieckiem różne scenki przedstawione na planszy do gry. Zadawaj dziecku pytania motywują go do opowiadania i opisywania, tego co widzi. W ten sposób pobudzisz fantazję dziecka, które będzie rozwijać swój język. |

Wskazówki dla rodziców

Spędź z dziećmi urlop agroturystyczny w gospodarstwie rolnym. Podczas urlopu dzieci poznają życie na wsi, różne gatunki zwierząt i pracę, jaką wykonują rolnicy. Poza tym dzieci dowiadują się wiele o hodowli zwierząt i powodach, dlaczego zwierzęta takie w ogóle można spotkać w gospodarstwie rolnym.

Opis na opakowaniu:

Na farmie Patryka i rodziców zawsze jest mnóstwo pracy. Tata Patryka już od dawna marzy o traktorze. Patryk wie, że jeden z sąsiadów chce się pozbyć swojego traktora. Jednak chciałby w zamian dostać dwie krowy. Rodzice Patryka w swoim gospodarstwie hodują tylko kury i owce. Patryk wpada na znakomity pomysł. Najpierw trzeba wymienić kury i owce na krowy, a potem ojciec Patryka będzie mógł wymienić krowy za traktor.

Gra rozwija: zmysł obserwacyjny, pierwsze liczenie, poznawanie sensu transakcji wymiennych, rozwój języka.