

Арт. 22710 Веселая ферма

Благодаря этой игре ваш ребенок:



научится считать, познакомится с меновыми, стоимостными и количественными отношениями;



узнает, как выглядят и называются различные животные и чем занимаются на крестьянском дворе;



разовьет мелкую моторику, расставляя фигурки животных на игровом поле;



разовьет речевые навыки, называя животных и объясняя, как происходит обмен;



научится использовать свободу действий и получит навыки ролевой игры.

Возраст: От 4 лет

Число игроков: 2-4

Продолжительность игры: 15–20 мин.

В набор входят:

- 1 картонное игровое поле;
- 4 игровых фигурок;
- 20 петухов;
- 15 овец;
- 5 коров;
- 1 трактор;
- 3 таблички с животными;
- 3 держателя
- 1 кубик.

Об авторе

Джон Ид разработал свою первую игру в 1976 году в Лондоне, когда он работал налоговым инспектором. Для той настольной игры в футбол не нашлось издательства, поэтому он, будучи восторженным поклонником спорта, основал собственное издательство «Supergames Ltd.» и для его продвижения привлек известного футболиста. Затем последовали другие игры от различных издательств. Игра «Веселая ферма», которую автор разрабатывал специально для своего внука, была выпущена компанией «beleduc» при сотрудничестве с агентством Кристиана Байерсдорфа «Projekt Spiel» и в 2009 году получила приз «*Deutschen Lernspielpreis*», ежегодно присуждаемый лучшим развивающим играм, выпущенным в Германии. Джон Ид скончался в 2012 году в возрасте 77 лет.

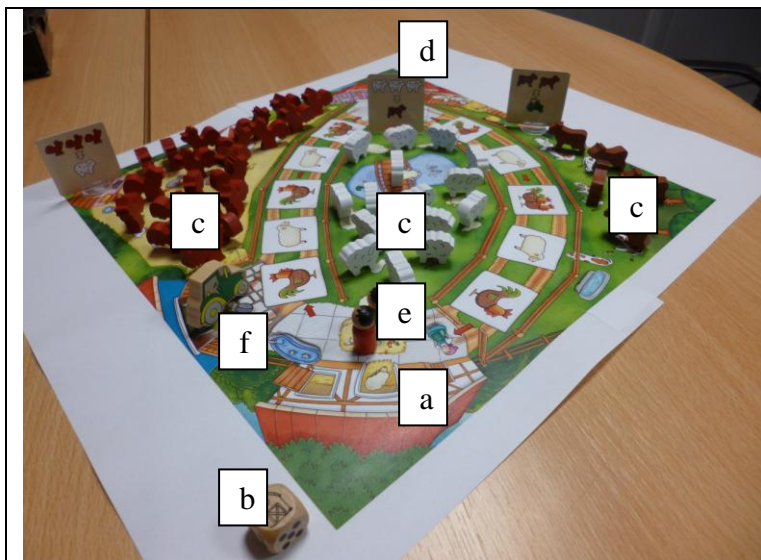
Сюжет игры

На ферме Патрика и его родителей всегда найдется, чем заняться. Отец Патрика уже давно мечтает о новом тракторе. Патрик знает, что его сосед собирается продать свой трактор. Естественно, за трактор сосед хочет получить две коровы. Однако, в своем хозяйстве родители Патрика содержат только петухов и овец. У Патрика родилась идея — он просто должен обменять своих петухов и овец на коров, чтобы в конце концов удивить своего отца замечательным трактором.

На своем пути через игровое поле игрок собирает нарисованных животных. По достижению одного из двух амбаров он может обменять животных. Кому первому удастся получить двух коров, приобретает трактор и становится победителем игры.

Подготовка к игре

Разместите игровое поле в центр стола так, чтобы каждый участник игры мог легко до него дотянуться; рядом положите кубик. Кроме того, необходимо разместить всех петухов, овец и коров в специально предусмотренные для них выгоны. Вставьте таблички в специально предусмотренные для этого держателя и разместите их на соответствующих выгонах. Каждый игрок должен выбрать себе одну игровую фигурку и поставить ее на один из двух стогов сена перед стоящими друг напротив друга амбарами. В конце игры главная награда, трактор, ставится на свое место. Первым начинает игрок, который недавно был на крестьянском дворе. Очередь переходит по часовой стрелке.



- a. положите игровое поле в центр стола;
- b. приготовьте кубик;
- c. разместите животных;
- d. разместите держатели;
- e. поставьте игровые фигуры на исходные позиции;
- f. приготовьте трактор;

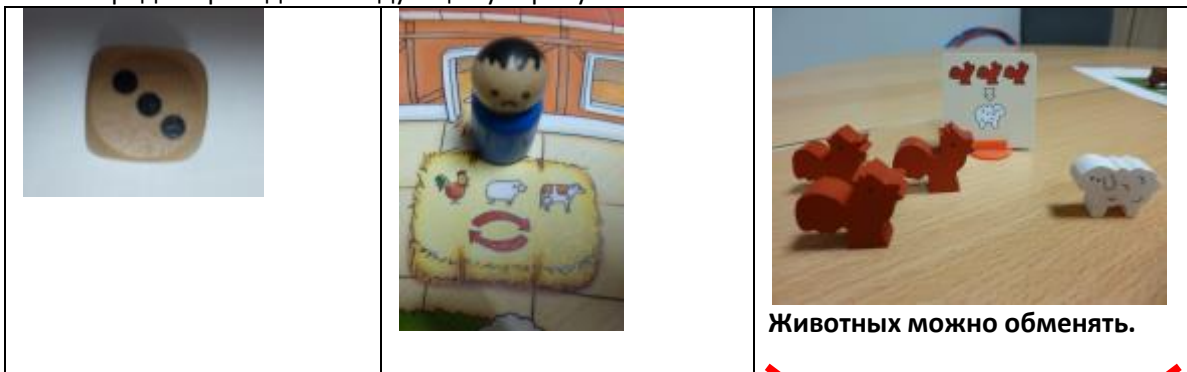
Ход игры

Первый игрок бросает кубик и перемещает свою игровую фигурку по направлению стрелки на столько клеток, сколько показал кубик. Далее могут быть следующие варианты:

- Если игрок останавливается на клетке с одним или двумя нарисованными животными, он должен взять из выгона животных, как показано на картинке, и поставить их перед собой. После этого очередь переходит к следующему игроку.






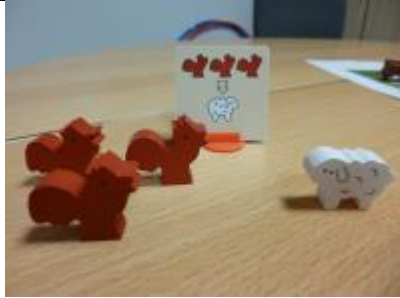

- Если игрок остается стоять на одном из стогов сена, он может обменять собранных животных (как указано на табличке). Если у игрока еще нет необходимых животных, он не может совершить обмен и, к сожалению, вынужден пропустить этот ход. После этого очередь переходит к следующему игроку.



Животных можно обменять.

		 <p>Собранных животных недостаточно для совершения обмена.</p>
--	--	---

- Если игроку на кубике выпадает амбар, он сразу перемещает свою игровую фигурку на ближайший стог для обмена собранными животными (как показано на табличке). Если у игрока еще нет необходимых животных, он не может совершить обмен и, к сожалению, вынужден пропустить этот раунд. После этого очередь переходит к следующему игроку.





 		 <p>Животных можно обменять.</p>  <p>Собранных животных недостаточно для совершения обмена.</p>
---	---	---

Порядок совершения обмена (на стоге или в амбаре):

- Если игрок собрал трех петухов, он должен поставить их обратно на луг и взять себе одну овцу.
- Если игрок собрал трех овец, он должен поставить их обратно на выгон и взять себе одну корову.
- Если игрок собрал двух коров, он должен поставить их обратно на выгон и взять себе трактор, таким образом становясь победителем в игре.



Игрок может обменять всех собранных зверей, когда его фигурка останавливается на стоге или на кубике выпал амбар.




 <p>Или</p> 	 <p>К этому моменту у игрока может быть собрано пять петухов и четыре овцы. Теперь он может сразу обменять трех петухов на одну овцу и трех овец на одну корову.</p>	 <p>После обмена у игрока в распоряжении будут следующие животные: два петуха, две овцы и одна корова.</p>
--	---	---

На одной клетке может стоять сразу несколько игровых фигур. Если на выгоне не осталось животных, игрок, к сожалению, больше не может их получить и вынужден пропустить ход.

Конец игры

Игрок, которому первому удалось получить двух коров, может их сразу обменять на трактор и выиграть игру.

Рекомендации для воспитателей

	Считаем и сортируем (Возраст: от 4 лет): Предложите детям сгруппировать животных по виду и затем сосчитать их. Сколько петухов, овец и коров есть у детей? Затем дети могут разместить животных на их выгонах или лугах.
	Знакомимся с животными крестьянского двора (Возраст: от 4 лет): Обсудите с детьми, зачем нужны петухи, овцы и коровы на крестьянском дворе. Для этого вы можете сделать стенгазету с различными картинками и важной информацией, например, о повадках и отличительных чертах животных.
	Рассказываем истории (Возраст: от 4 лет): Разыгрывайте вместе с детьми различные сценки на игровом поле. Предложите детям рассказать небольшие истории о том, что там может происходить. Благодаря этому у детей развивается фантазия и речевые навыки.

Рекомендации для родителей

Отдохните с вашими детьми на крестьянском дворе. Там дети могут составить себе представление о жизни в деревне, познакомиться с различными животными и принять участие в работе крестьян. Кроме того, там они узнают много интересного о содержании животных и о том, зачем они нужны на крестьянском дворе.

Текст на упаковке:

На ферме Патрика и его родителей всегда найдется, чем заняться. Отец Патрика уже давно мечтает о новом тракторе. Патрик знает, что его сосед собирается продать свой трактор. Естественно, за трактор сосед хочет получить две коровы. Однако, в своем хозяйстве родители Патрика содержат только петухов и овец. У Патрика родилась идея — он просто должен обменять своих петухов и овец на коров, чтобы в конце концов удивить своего отца замечательным трактором.

Благодаря этой игре ваш ребенок: развивает наблюдательность, получает первые навыки счета, узнает о меновых отношениях, развивает речевые способности.