

50 Игри във Фермата

Lisciani Ludattica



Съдържание:

- 1 пъзел с къща във фермата
 - 1 пъзел с къщичка за животни
 - 1 пъзел с трактор
 - 8 мини пъзели с животни: крава, коза, кон, овца, магаре, заек, куче, прасе
 - 3 плодови дървета: круша, череша, праскова
 - Правоъгълна пътечка-поляна с плочки в различни размери и цветове, 24 елемента
 - Кръгла пътечка от 12 елемента
 - 1 въртящо се колело
 - 4 фигурки: фермер, фермерка, ветропоказател-петле, плашило
 - 4 поставки (стойки) за фигурките
 - 24 пиленца
- 8 животни-бебета: теле, дете, конче, агънце, магаренце, зайче, кученце, прасенце
 - 12 плодове
 - 8 животни от селския двор: 2 гъски, 2 кокошки, 2 петела, 2 патки
 - 4 котенца
 - 4 мишки

Всички елементи са едри и изработени от твърд картон.

Препоръчителна възраст 3+

Пъзели

Пъзелите от фермата упражняват уменията за наблюдение, логическо мислене и фината моторика на ръцете.

1. Пъзел – къща с животни

Забавлявайте се докато сглобявате този пъзел-къщичка с животни.

2. Пъзел – фермерска къща

Забавлявайте се докато сглобявате този пъзел, нагласяйте елементите така, че да паснат, откривайте детайлите и обитателите.

Мини пъзели с животни

3. Мини пъзел с кравичка

4. Мини пъзел с конче

5. Мини пъзел с прасенце

6. Мини пъзел с кученце

7. Мини пъзел с магаренце

8. Мини пъзел с агънце

9. Мини пъзел със зайче

10. Мини пъзел с козичка

11. Пъзелът Трактор

Забавлявайте се със съединяването на частите, откривайте детайлите на трактора.

12. Пъзел дърво круша

Дървото круша е малко, а клоните са с неравни краища във формата на облак. Забавлявайте се със сглобяване и разглобяване на пъзела, както и с поставянето на плодовете на правилното място.

13. Пъзел черешово дърво

Черешовото дърво е малко, а короната му е кръгла. Забавлявайте се със сглобяване и разглобяване на пъзела, както и с поставянето на черешките на правилното място.

14. Пъзел прасковено дърво

Прасковеното дърво е малко, а короната му е с бобена форма. Забавлявайте се със сглобяване и разглобяване на пъзела, както и с поставянето на прасковките на правилното място.

Бинго

Бинго игрите стимулират фината моторика на ръцете, развиват уменията да се прави връзка между еквивалентност и принадлежност, спомагат за затвърждаване знанието на думи и запаметяването.

15. Плодово бинго

Брой играчи: 2 или 3

Всеки играч си избира плодово дърво, сглобява елементите му и го поставя пред себе си. Вземат се плодовете от всички дървета и се слагат в плътната тъмносиня торбичка. Играчите се редуват. Този, чиито ред е тегли по един плод и го поставя в центъра на масата. Играча, който е с дърво съответстващо на плода, го печели, слага го в своето дърво. Първият играч, който завърши своето дърво е победител.

16. Бинго с животни-бебета

Брой играчи: 2

След разбъркване на 8-те правоъгълни плочки в зелено. Всеки играч взема 4 и ги нарежда пред себе си, формирайки път към полянка. Следните бета-животни трябва да влязат в синята торбичка: прасенце, теле, агънце, магаренце, зайче, дете, конче и кученце. Редувайки се, всеки играч тегли фигурка от торбичката. Поставя я в центъра на игралната маса. Играча, чиято плочка отговаря по форма на изтегленото животно, го печели за себе си и го поставя в своята част на полянката. Първият играч, който завърши полянката си с 4 поредни и кореспондиращи бета-животни е победителя.

17. Бинго с котки и мишки

Брой играчи: 2

След разбъркване на 8-те правоъгълни, сини плочки, всеки играч взема 4 от тях и ги нарежда пред себе си, формирайки полянка. 4-те котки и 4-те мишки трябва да влязат в тъмносинята торбичка. Редувайки се, всеки си тегли по една фигурка от торбичката. Всички разглеждат какво животно е изтеглено и каква е формата му. Играча, чиято плочка отговаря по форма на изтегленото животно, го печели за себе си и го поставя в своята част на полянката. Първият играч, който завърши полянката си с 4 поредни и кореспондиращи животни е победител.

18. Бинго със селските животни

Брой играчи: 2

След разбъркване на 8-те правоъгълни плочки в червено, всеки играч взема 4 от тях и ги поставя пред себе си, формирайки полянка. Животните от селския двор трябва да влязат в торбичката – 2 кокошки, 2 петела, 2 гъски, 2 патки. Редувайки се, всеки играч си тегли по едно животно и го поставя в центъра на игралното поле. Играча, чиято плочка отговаря по форма на изтегленото животно, го печели за себе си и го поставя в своята част на полянката. Първият играч, който завърши полянката си с 4 поредни и кореспондиращи животни е победител.

19. Мега бинго с животни

Брой играчи: 2 до 4

След разбъркване на 24-те правоъгълни плочки в синьо, зелено и червено, всеки си взема по 12 (ако играчите са 2)/ 8 ако играчите са 3 / 6 ако играчите са 4 /. Всеки играч трябва да има равен брой плочки. Всяко дете прави своя полянка. След това всичките 24 животни със светло сива обратна страна, трябва да се вкарат в торбичката. Играча, чиито ред е тегли животно от торбичката и го поставя в центъра на игралното поле. Детето, което има плочка, отговаряща на изтегленото животно, го печели за себе си и го поставя в полянката си. Първият играч, който завърши своята полянка с всички кореспондиращи животни, е победителя.

20. Бинго с форми

Брой играчи: 2

Двамата играчи сглобяват пзелите с фермерската къща и къщичката с животни. Общо 3 части от всяка къща се слагат в торбичката. Едната част може да е вратичката. По-малкият играч си избира с коя къща ще играе. Другият няма избор. Играча, чиито ред е, бърка в торбичката, но без да вади. Опирайки с пръсти той трябва да познае дали това, което е хванал е от неговата къща или от тази на опонента. След като е изказал предположение изкарва формата и я слага в съответната сграда. Първият играч сложил 3-те липсващи части на своята къща е победител.

Памет

Мемори игрите развиват паметта, особено зрителната, спомагат в ученето на думички и обогатяване на речника.

21. Мемо игра със селските животни

Брой играчи: 2

В играта участват 2 кокошки, 2 петела, 2 патки, 2 гъски. 8-те части се разбъркват. Слагат се на игралното поле с лице нагоре. Формират 2 редици, всяка с по 4 части. Децата имат 30 секунди да ги разгледат добре. Частите се обръщат. Играча, чиито ред е, обръща по 2 части. Ако намери чифт (петел/петел, гъска/гъска и др.) ги печели за себе си и има право да обърне още 2. Първият играч, който последователно намери 2 чифта е победител.

22. Мемо игра с котки и мишки

Брой играчи: 2

Разбъркайте 4-те котки и 4-те мишки. Поставете ги с лице нагоре на игралното поле, формирайки две редици с по 4 части всяка. Децата гледат животните 15 секунди и обръщат частите. Играча, чиито ред е, обръща по две части. Ако намери двойка (котка/котка и мишка/мишка ги печели и има право да обърне още 2. Първият играч, който намери две двойки е победител.

23. Мемо игра с майки и бета

Брой играчи: 2 до 4

Сглобете пзелите с 8-те селски животни и ги поставете на игралното поле. 8-те части със съответните им бета (малки прасенце, теле, агънце, магаренце, зайче, детенце, конче и кученце) се разбъркват и поставят с лице нагоре на игралното поле. Трябва да се оформят 2 редици с по 4 части всяка. Децата гледат животните 15 секунди и обръщат частите. Играча, чиито ред е, обръща майка и се опитва да намери къде е нейното малко. Ако намери двойка (крава/теле, куче/малко кученце и др.) ги печели за себе си и има право да обърне още две. Първият играч, който открие 2 двойки е победител.

24. Мемо игра с животните на полянката

Брой играчи: 2 до 4

Поставете 24-те пиленца с лице нагоре върху игралната маса, оформяйки 4 редици с по 6 части всяка. Виждат се 12 чифта животни. Децата имат 1 минута да ги разгледат, след което ги обръщат. Играча, чиито ред е, обръща 2 части. Ако намери чифт (шурец/шурец, пчела/пчела, пеперуда/пеперуда и др.) ги печели и има право да обърне още две. Играча, който намери два чифта е победител.

Състезателни игри

Състезателните игри са шумни и подходящи дори за партита. Учат детето да спазва правила и да се отнася уважително към останалите. Подобряват общуването, говора, логическото мислене, последователност.

25. Плодов светофар

Брой играчи: 2

Сложете 12-те плодчета в чантичката. Всеки играч си взема по 12 правоъгълни плочки и ги нарежда на игралното поле. Така той построява своя селска пътечка. Всеки играч си избира фигурка (фермер, фермерка, плашило или ветропоказател), слага и поставка и я поставя в началото на пътечката. Най-

малкият играч започва като вади плод от торбичката: червена черешка значи пропускане на ред, праскова – придвижване с 1 ход, зелена круша – напред с 2 хода. След това играча връща плода в торбичката и е ред на следващия играч. Първият играч, който достигне края на своята пътечка е победител.

26. Светофар с животни

Брой играчи: 2 до 4

Сложете следните животни в торбичката: 2 щурца, 2 гъсенички, 2 охлюва, 1 калинка. 24-те правоъгълни плочки се нареждат на игралното поле, като трябва да се получи пътечка. Всеки играч си избира фигурка (фермер, фермерка, плашило или ветропоказател), слага и поставка и я поставя в началото на пътечката. Най-малкият играч започва, като вади животно от торбичката: щурец – придвижване с 3 хода напред, гъсеница – напред с 2 хода, охлюв – напред с 1 ход. След това играча връща животното в торбичката и е ред на следващия играч. Внимание: ако някой изтегли калинката, той излита директно на финала. Първият играч, който достигне края на своята пътечка е победител.

27. Състезание с къщи

Брой играчи: 2 до 4

Подготовка: Поставете 24-те плочки в червен, зелен и син цвят на игралното поле. Цветовете трябва да се редуват – зелено, червено, синьо, зелено червено и т.н. Трябва да се оформи дълга селска пътечка.

Сглобете пъзела фермерска къща, монтирайте въртящото се колело на цветното място и поставете къщата в началото на пътечката. Това ще бъде началото на играта. След като сглобите пъзела къщичка за животни, го поставете в края на пътечката. Къщичката за животни се поставя в края на пътечката и това е финиш линията. Сложете фигурките в поставките им. Всяко дете си избира фигурка и я слага върху къщата. Първият играч завърта колелото и придвижва фигурката си според падналия му се цвят. Ако стрелката на колелото посочи черен цвят, играча пропуска хода си. Първият, който стигне синия квадрат на къщата за животни е победител. Внимание: ако играч е близо до финиш линията, но на колелото му се падне цвят различен от синия, той трябва да се върне обратно до най-близкия квадрат в този цвят.

28. Състезателна игра Веселите фермери

Брой играчи: 2

Подготовка: Направете пъзела-фермерска къща и сглобете въртящото се колело. Всеки играч си взема 12 правоъгълни плочки: 4 червени, 4 зелени, 4 сини. Нарежда ги на игралното поле, като цветовете трябва да се редуват (зелено, червено, синьо, зелено и т.н.). Така се оформя дълга селска пътечка. Най-малкият играч си избира фигурка: фермера, който трябва да стигне до кончето, или фермерката, която трябва да стигне кокошката. Сложете фигурката в поставка и я сложете в началото на пътечката. В края сложете кончето и кокошката. Първият играч завърта колелото и придвижва фигурката си напред според цвета, който се е паднал на колелото. Ако се падне черен цвят – играча пропуска хода си. Първият играч, който стигне до своята цел е победител. Внимание: ако играча е близо до финиша, и ако при завъртане на колелото се падне цвят различен от синьото, той трябва да се върне до най-близкото място с цвета който се е паднал.

29. Състезателна игра Кой е по-бърз?

Брой играчи: 2

Играта се играе с животните от полянката. Те се намират от задната страна пиленцата.

Подготовка: Сглобете пъзела-фермерска къща и монтирайте въртящото се колело. Всеки играч си взема 12 правоъгълни плочки: 4 червени, 4 зелени, 4 сини. Нарежда ги на игралното поле, като цветовете трябва да се редуват (зелено, червено, синьо, зелено и т.н.). Оформя се дълга селска пътечка. Всеки играч си избира двойка животни (напр. 2 паяка), слага едното на поставка и го поставя в началото на пътечката. Другото се слага в края. Първият играч завърта колелото и придвижва животното си напред според цвета който показва стрелката на колелото. Ако стрелката сочи черен цвят, играча пропуска ход. Първият играч, който стигне до другото животно в края е победител. Внимание: ако играча е близо до финиша, и ако при завъртане на колелото се падне цвят различен от синьото, той трябва да се върне до най-близкото място с цвета който се е паднал.

30. Състезателна игра Майка с малкото си

Брой играчи: 2

Тази игра се играе на същия принцип като описаните по-горе. Разликата е в използваните животни и целта тук е малкото (поставено в началото), да стигне майка си (в края). Всеки играч си избира коя от 8-те двойки майка с малко да използва. Пъзелът майка се сглобява, а малкото се слага на стойка. Първото малко, което стигне майка си е победител.

Други игри

31. Бидоните със зехтин

Тази игра стимулира преценката за правилна подредба на елементи в зависимост от размера им.

Фермерът трябва да отиде до града, за да продаде маслото, което е произвел от своите маслини. Сглобете пъзела-трактор, подредете 4-те бидона със зехтин от най-малкия до най-големия, а след това в обратен ред.

32. Майки с малките си

Играта упражнява логическото мислене и разбиране на емоционалните връзки.

Сглобете 8-те пъзела-животни: крава, куче, кон, прасе, гъска, зайче, овца, магаре. Поставете всяко малко върху майка му като съблюдавате и формата на майката.

33. Градинката с плодове

Играта стимулира класифициране и сравнение, забелязване на разлики или прилики в зависимост от зададените критерии. Използвайки 24-те правоъгълни плочки и 12-те кръгли, постройте 3 градинки. Съберете всички възможни плодове. Нека детето запълни всяка градинка с различен тип плодове: една с круши, една с праскови, една с череши. Следва нова задача за детето – една градинка да се запълни с плодове без листа, втората с плодове с по едно листо, третата с плодове с 2 листа.

34. Кошара за животни

Играта стимулира класификация и сравнение, забелязване на прилики или разлики в зависимост от поставената задача.

Използвайки 24-те правоъгълни и 12-те заоблени плочки, постройте 3 кошари (заграждения за животни). Помолете детето да сложи в едното заграждение например само котки. Критерия може и да е по цвят – например само бели, само с крила или само с мустачки.

35. Внимавайте!

Брой играчи: 2 до 4

Играта стимулира зрителното сравнение и фината моторика на ръцете.

12-те кръгли плочки се разделят на 3 кръга. 24-те пиленца се слагат в торбичката. Редът на играчите се движи по посока на часовниковата стрелка. Играча, чиито ред е, тегли пиленце и го слага на масата с лице надолу. Първият играч, който разпознае кое е животното и го докосне с пръст, е победителя.

36. Бау-бау, мяу-мяу!

Тази игра учи детето на звуците, които животните издават, правейки асоциация между звук и визуална стимулация.

Възрастен издава звук, например „Мюу“. Слага 3 животни пред детето, вкл. и това, което издава звука. Детето трябва да посочи животното и да каже как се казва.

37. Постройте своя собствена ферма

Играта развива логическото мислене, креативността и фината моторика на детето.

В тази игра няма правила и се използват всички налични материали. Сами или с приятели, децата могат да се забавляват докато построят своя ферма с всичките и пътечки, фигурки, къщички и животни.

38. Един ден във фермата

Брой играчи: 2 до 4

Играта стимулира разказвателните способности, логическото мислене и въображението, общуване и взаимодействие с другите, говорните умения.

Сглобете всички пъзели и монтирайте въртящото колело. Сложете в торбичката фермера, фермерката, плашилото и ветропоказателя. Поставете останалите материали на игралното поле. Реда на играчите върви по часовниковата стрелка. Играча, чиито ред е, завърта стрелката на въртящото се колело. Първи започва да се движи този, на когото се падне червен цвят. Играча тегли фигурка от чантата. Това, което му се падне, ще бъде неговата фигурка в тази въображаема игра. Детето има 3 минути, за да измисли и разкаже своя история. Следващия играч също има 3 минути да измисли и разкаже своята история в която главен герой ще е фигурката, която си изтегли от торбата. Победител е този, който измисли най-интересната история.

39. Нека да бъдем приятели

Брой играчи: 2 или повече

Ролевата игра подобрява говорните умения, стимулира комуникацията и взаимодействието с другите деца.

Всеки играч си избира любимо животно измежду всички налични и му дава име. След като всеки си е избрал животно, го представя на другите. Обяснява какво е, какво обича, какво яде, любими места и др. След представянето, всички животни започват свободно да общуват помежду си. Животните могат да се разхождат по пътечките, да играят заедно, да се запознават с нови приятели и да попадат в много забавления.

40. Цветове

Брой играчи: 3 до 6

Играта учи децата да разпознават цветовете и да общуват с околния свят.

Сложете в торбичката частите от пъзелите на фермерската къща, къщичката с животни и трактора. Играчите се редуват по посока на часовниковата стрелка. Играча, чиито ред е, съдията. Т.е всеки път съдията е различен. Играча, чиито ред е, тегли елемент от торбичката. Задната част на този елемент е синя, червена или жълта. Цвета трябва да се каже на глас, напр.: „Синьо!“ Останалите играчи трябва да се огледат и да забележат предмет в този цвят измежду всички предмети около тях. Първият, който го направи е победител.

41. Тук ли е или не е?

Брой играчи: 2

Играта развива визуалното сравняване, забелязване на разлика или прилика.

Поставете в чантичката фермера, фермерката, кученцето, сивата котка, оранжевата котка, патето, зеления петел, прасето и мишката. Всеки играч си избира една къща. По-малкият играч взема тази, която му харесва повече, другият играч взема останалата. Първият играч си изтегля фигурка/ животно (например прасето), поглежда в своята къща и казва на висок глас „Тук е“ или „Не е тук“. Ако го има, го печели за себе си. Идва ред на следващия играч. Първия, който си спечели 3 животни/ фигурки е победителя.

42. Имитиране

Брой играчи: 2 отбора (с 4 до 6 играча)

Имитирането е стъпка в развитието на всяко дете. Тази игра помага на децата да осъзнаят своето място в света, развива логическо мислене, самоидентификация и комуникация с околните.

Сложете в торбичката котката, мишката, кокошката, патката, гъската, петела, кученцето, детето, зайчето, магаренцето, агънцето, кончето, прасенцето и телето.

Играчите сформират два отбора. Играч от единия отбор, тегли животно от торбичката (напр. кученце). Останалите не трябва да виждат кое животно е изтеглил. Той трябва да имитира движенията и звуците на животното. Децата от неговия отбор има 1 минута да познаят кое е това животно и да го спечелят точка. Първият отбор спечелил 3 точки е победител.

43. Време е за плодове

Брой играчи: 2 отбора (с по 4 играчи)

Отборната игра подобрява комуникацията и общуването с другите.

Сложете 12-те плодове в торбичката (круши, праскови и черешки). Някой от първия отбор си прави пожелание, напр. „Днес ми се ядат праскови!“ Дете от същия отбор бърка в торбичката и тегли. Ако се падне това, което е пожелано, то остава в този отбор. Същия отбор продължава играта. Ако не се е паднал същия плод, следва ход на другия отбор. Отбора с повече спечелени плодове е победител.

44. Трите карти

Брой играчи: 2

Тази игра развива наблюдателността и сравнение по зададени критерии.

Вземете 6-те части: 2 мишки, 2 котки, 2 патета. Разделете ги на две групи с по 3 части всяка (по 1 котка, мишка и патка). В едната група всички части се слагат с лице надолу и се предават на един доверен играч, който е Банката. Другите оставащи 3 части са на разположение на другия играч. Той си избира 1, например патето и го поставя на игралното поле. Банкера нарежда в линия 3-те части пред него и предлага на играча да докосне тази, която мисли, че е същата като неговата. Банкера я обръща. Ако е същата, опонента я печели. Ако не, точката е за Банката. Ред е на следващия играч. Първият с 3 точки е победител.

45. Познай кой си!

Брой играчи: 2

Играта развива логическото мислене, абстрактното мислене, говорни и комуникативни умения.

Преди играта да започне, възрастен трябва да сложи 2 ленти на играчите. Ако нямате такива, може да импровизирате с тиксо и хартия. Всеки играч си слага лентата около главата. Сложете следните животни пред банката с лице нагоре: котка, мишка, кокошка, патка, гъска, петел, кученце, дете, зайче,

магаренце, агънце, конче, прасенце и теле. Всеки играч тегли елемент и без да го гледа, го залепя на лентата на челото си. Това е новата му самоличност, която той трябва да познае. Така всеки играч може да види животното на опонента си, но не и своето. Следва задаване на въпроси: Имам ли мустачки?, Имам ли крила? Жълто ли съм? И др. Първият, който познае своето животно е победител.

46. Плъзга ли се, лети ли, подскача ли, върви ли?

Брой играчи: 2

Играта спомага разпознаването според зададени критерии.

Поставете следните 9 животни в торбичката: калинка, гъсеница, комар, пчела, мравка, щурец, гущер, пеперуда и охлюв. Всяко дете тегли животно, без опонента да го вижда. То трябва да познае дали изтегленото от него животно се плъзга, лети, скача или върви. Ако познае, печели 1 точка и животното. Ако не, пропуска своя ход и е ред на опонента. Първия играч със спечелени 3 точки/ животни е победител.

47. Липсващата половинка

Брой играчи: 2 до 4

Играта стимулира визуалното сравняване и фината моторика

Сложете 16-те части, които оформят пъзелите крава, заек, кон, овца, магаре, куче, прасе и гъска в торбичката. Играча, чиито ред е, тегли 2 части. Ако са от едно и също животно, той ги съединява и печели животното. Ако са различни, връща ги обратно в торбата и е ред на другия играч. Играча с повече спечелени животни е победител.

48. 1,2,3 или 4 малки мишлета имам?

Брой играчи: 2

Играта дава на децата първи контакт с числата. Посочвайки предполагаемия си отговор с пръст, детето се учи да асоциира думи-числа с броенето до 4. Играчите слагат 4-те мишлета в торбичката. Всеки от тях слага пред себе си някакъв борд, който ще крие неговото игрално поле от опонента – книга, плюшена играчка или друго. Играча, чиито ред е бърка в торбата и вади произволен брой мишлета (от 1 до 4). Слага ги пред себе си, опонента не вижда колко са. Първия пита: „Колко мишки имам пред мен? 1,2,3 или 4?“Опонента се опитва да познае. Вече може да види колко са и да ги преброи. Ако познае, печели една точка. Първият със спечелени 3 точки е победител.

49. 1,2,3,4 или 5 черешки имам?

Брой играчи: 2

Играта дава на децата първи контакт с числата. Посочвайки предполагаемия си отговор с пръст, детето се учи да асоциира думи-числа с броенето до 5. Играчите слагат 4-те черешки в торбичката. Всеки от тях слага пред себе си някакъв борд, който ще крие неговото игрално поле от опонента – книга, плюшена играчка или друго. Играча, чиито ред е бърка в торбата и вади произволен брой части (от 1 до 5). Слага ги пред себе си, опонента не вижда колко са. Първия пита: „Колко черешки имам пред мен? 1,2,3, 4 или 5?“Опонента се опитва да познае. Вече може да види колко са и да ги преброи. Тук трябва да се внимава, защото има 2 части с по 2 черешки в тях. Ако познае, печели една точка. Първият със спечелени 3 точки е победител.

50. 1,2,3.....10 пиленца. Колко имам?

Брой играчи: 2

Играта дава първи контакт с числата и броене до 10.

Играчите слагат 10 пиленца в торбичката. Всеки от тях слага пред себе си някакъв борд, който ще крие неговото игрално поле от опонента – книга, плюшена играчка или друго. Играча, чиито ред е бърка в торбата и вади произволен брой пиленца (от 1 до 10). Слага ги пред себе си, опонента не вижда колко са. Първият пита: „Колко пиленца имам пред мен? 1,2,3, 4 или 10?“Опонента се опитва да познае. Вече може да види колко са и да ги преброи. Ако познае, печели една точка. Първият със спечелени 3 точки е победител.

Производител: Lisciani, Италия

Вносител: Раяленд ООД, Гр. Варна, бул. „Цар Освободител“39, тел.052/566464

www.rayatoys.com

