

Купівля

Навчальна гра

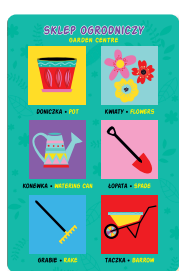
Правила



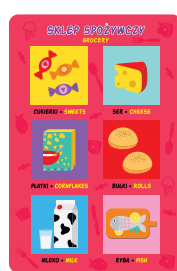
Вміст гри:

- 4 кошика для покупок
- 4 двосторонні карти зі списками покупок (8 різних магазинів по 6 продуктів)
- 48 фішок із зображенням 48 продуктів з усіх магазинів

Список покупок:



Садовий центр:
горщик для квітів, квіти,
лійка, лопата,
граблі, тачка



Продуктовий магазин:
цукерки, сир,
кукурудзяні пластівці, булки,
молоко, риба



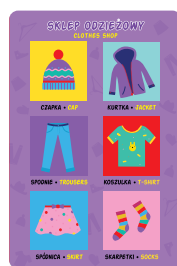
Магазин канцтоварів:
ножиці, підстругачка
для олівців,
олівці, фломастери,
лінійка, зошит



Спортивний магазин:
санки, тенісна ракетка,
самокат, лижі,
м'яч, скакалка



Магазин фруктів:
апельсин, яблуко,
вишня, слива,
виноград, полуниця



Магазин одягу:
шапка, куртка,
штани, футболка,
спідниця, шкарпетки



Овочевий магазин:
солодкий перець, помідор,
салат, огірок,
цибуля, морква



Магазин іграшок:
ляльковий будиночок, автівка,
лялька, кубики,
пазли, плюшевий ведмедик



Купівля

Навчальна гра

Правила



Варіанти гри Купівля

1. Пам'ятай купити молоко! (кількість гравців: 2-4)

Кожен гравець навмання бере карту зі списком покупок у одному з магазинів та отримує один кошик. Усі фішки розміщуються в центрі логотипом вгору (продуктів не видно). Наймолодший гравець починає гру, відкриваючи одну фішку і показуючи її іншим гравцям. Якщо фішка відповідає його списку покупок, гравець кладе її в свій кошик та має право зробити ще один хід. Якщо фішка не відповідає його списку – він відкладає її на те саме місце логотипом вгору, а хід переходить до наступного гравця. Перемагає той, хто першим збере продукти із свого списку.

2. Хто перший? (кількість гравців: 1 та більше)

Усі гравці є однією командою та навмання вибирають одну карту (два списки покупок), що є спільними (якщо граємо поодиночі, гравець також навмання вибирає одну карту). Гравці отримують один спільний кошик. Другий кошик та навмання вибрану карту (два списки покупок) отримує уявний гравець, проти якого грають всі.

Кладемо всі фішки логотипом вгору, а гравці один за одним навмання витягують по одній з них. Якщо фішка відповідає будь-якому з їх двох списків, вони кладуть її в свій кошик. Якщо фішка відповідає списку уявного гравця, поміщають її в його кошик. Фішки, які не відповідають жодному зі списків слід відложити. Гравці виграють, якщо їх кошик заповнюється раніше, ніж кошик уявного гравця.

3. Дзеркальні покупки (кількість гравців: 2-4)

Кожен гравець отримує один кошик та витягує список одного з магазинів. Потім тримають його в руках, як колоду карт (аверс з вибраним списком видно виключно власнику; реверс з іншим списком бачать інші гравці). Всі фішки розкладаємо логотипом вгору.

Гравці по черзі (починає наймолодший) відкривають по одній фішці та показують її іншим. Якщо фішка відповідає їхньому аверсу, вони кладуть її в свій кошик та мають право зробити ще один хід; якщо ні – шукають товар на зворотній стороні списків інших гравців й кладуть її до їхнього кошика. Якщо продукт не відповідає ні аверсу списку гравця, ні реверсу списків інших гравців, він повертає фішку на місце логотипом вгору. Перемагає той, чий кошик першим наповниться шістьма продуктами – вони можуть бути як з аверсу, так і з реверсу списку.

4. Шукач нагод (кількість гравців: 2-4)

Кожен гравець навмання бере список покупок у одному з магазинів та отримує один кошик. Всі фішки розкладаємо логотипом вгору. У гравців є 1 хвилина (для старших – 30 секунд), щоб запам'ятати продукти зі свого списку. Після цього накривають свої списки кошиками і по черзі перевертають жетони, що лежать в центрі (починає наймолодший). Якщо гравець вважає, що фішка відповідає його списку, він кладе її в кошик і має право на ще один хід.



Купівля

Навчальна гра

Правила



Якщо ні, гравець показує її іншим та повертає на місце логотипом вгору. Тоді наступний гравець виконує хід (він може відразу взяти фішку, залишену його попередником, якщо вважає, що вона відповідає його списку).

Гра закінчується, коли один із гравців вважає, що він здійснив усі покупки. Перемагає той, хто, звіривши фішки зі списками, збере найбільш правильних продуктів.

5. Оповідач (гра батьків з дитиною)

Використовуємо фішки для розмови з дитиною. Розкладаємо їх зображенням вгору. Просимо дитину покласти в свій кошик 6 продуктів на вибір. Потім вона може розповісти історію, пов'язану з ними, пояснити, чому вибрала саме їх, чому вони їй подобаються, для чого вони призначені тощо. Також ми можемо запропонувати вибір фішок і попросити дитину вибрати свої улюблені фрукти, овочі, іграшки тощо, або предмети певного кольору чи форми. За допомогою фішок можна вигадати пов'язану з ними історію.

6. Купівля англійською (гра батьків з дитиною)

Ознайомлюємо дитину з англійською лексикою. Один з батьків тримає список покупок в одному з магазинів і показує дитині, називаючи англійською 6 відповідних фішок. Дитина повторює слова за дорослим. Потім один з батьків кладе перед дитиною список і вимовляє окремі слова англійською. Завдання дитини – правильно підібрати фішки до предметів зі списку.

Вдалої гри!

