Постовалова Мария Алексеевна

Соловьева Галина Александровна

МБДОУ «Детский сад №142 «Веснушки»

**Пояснительная записка**

**Название игры: "Ферма Друзей: Собирай и Меняй!"**

Цель игры: Первым собрать 5 разных продуктов для большого пикника, используя монетки, которые игроки зарабатывают, обменивая выращенные овощи и фрукты.

Возраст: 4–6 лет.

**Компоненты:**

**1. Игровое поле**

- Красочная ферма с замкнутой дорожкой из 24 клеток (лужайки, огород, рынок, магазин, домик).

- Клетки с иконками:

- 🌱 Семечко (взять карточку овоща/фрукта).

- 🛒 Магазин (купить семена за 1 монетку).

- 🍅 Рынок (продать 2 овоща/фрукта за 1 монетку).

- 🌧️ Погода (взять карточку события: +1 – брось кубик еще раз и сходи вперед, -1 – сделай 1 ход назад, зачеркнутый круг – пропусти ход).

**2. Карточки:**

- Продукты (морковка, яблоко, помидор, клубника, кукуруза — по 5 штук каждого).

- События (3 карточки по 5 экземпляров: +1 – брось кубик еще раз и сходи вперед, -1 – сделай 1 ход назад, зачеркнутый круг – пропусти ход).

**3. Монетки** (20 штук с цифрой 1).

**4. Фишки** (4 штуки в форме животных: коровка, овечка, утенок, лошадка).

**5. Кубик** (стороны: 1, 1, 2, 2, 3, 3).

**6. Мешочки** (для хранения продуктов и монеток).

**Правила:**

**1. Подготовка:**

- Каждый игрок выбирает фишку-животное и мешочек.

- Карточки продуктов и событий кладутся стопками рядом с полем.

- Каждый начинает с 1 карточкой продукта (например, морковкой).

**2. Ход игры:**

- Брось кубик и передвинь фишку.

- Попав на клетку:

- 🌱 Семечко: Возьми 1 карточку продукта (например, яблоко).

- 🛒 Магазин: Потрать 1 монетку, чтобы взять 2 любых продукта.

- 🍅 Рынок: Продай 2 продукта за 1 монетку.

- 🌧️ Погода: Вытяни карточку события.

**3. Особые правила:**

- Если продуктов нет, можно попросить у друга в обмен на помощь (например, пропустить ход).

- Карточка "Подари другу" заставляет отдать 1 продукт, но взамен даёт монетку.

**Правила для клеток Магазин и Рынок:**

1. 🛒 Магазин:

- Игрок может потратить 1 монетку, чтобы взять 2 любых продукта.

- Если не хочет или не может (нет монетки), он просто остается на клетке и передаёт ход дальше.

2. 🍅 Рынок:

- Игрок может продать 2 одинаковых продукта, чтобы получить 1 монетку.

- Если не хочет или не может (нет двух одинаковых продуктов), ничего не происходит.

**Почему это важно:**

- Свобода выбора: Дети учатся принимать решения без давления («хочу — делаю, не хочу — жду»).

- Нет стресса: Если у игрока нет ресурсов, он не чувствует себя проигравшим.

- Поощрение стратегии: Те, кто использует магазин и рынок, быстрее соберут продукты для победы.

**Итог:** Игроки всегда имеют право пропустить действие на этих клетках. Это делает игру гибкой, дружелюбной и подходящей для дошкольников, которые только учатся взаимодействовать с правилами!

**4. Победа:**

- Собери 5 разных продуктов и накопи 3 монетки). Кто первый — побеждает!

**Чему учит:**

- Счет: Считаем монетки и продукты.

- Обмен: Торгуемся и помогаем друзьям.

- Планирование: Выбираем, что выгоднее купить/продать.

- Эмоции: Радость от совместной победы!

**Длительность:** 15–20 минут.

**Почему понравится детям:**

- Милые животные-фишки и яркие картинки.

- Простые действия (брось-двигай-собирай).

- Можно играть командой или весело соперничать!

