



Вчимо цифри  
граючись!

ЦифроГрай

ЦЕ БІЛЬШЕ, НІЖ ЦИФРИ

Ми створили світ, у якому дитина не просто знайомиться з цифрами, а дружить із ними, грає та пізнає світ навколо. Продовжуймо разом грати, зростати й пізнавати!

WWW.OVVAKIDS.COM

# ЦифроГрай ДОМІНО +



4 ВАРІАНТА ГРИ

УВАГА • ПАМ'ЯТЬ • РАХУНОК

4+  
ВІК



## ЛАСКАВО ПРОСИМО ДО КРАЇНИ ЦифроГрай!

У Країні ЦифроГрай усе стає веселим, цікавим і трохи чарівним.  
Навіть доміно тут незвичайне – а цифрограйове!

Цифри на фішках запрошують тебе на свято, ходять у гості, стають таємними й кличуть у справжню космічну пригоду.

У наборі аж чотири варіанти гри, і кожна чогось навчає:



впізнавати цифри й знаходити відповідність,



складати числа, й порівнювати,



ставити запитання, мислити та відгадувати,



по-космічному вивчати склад числа до 10.

І головне – весело проводити час разом.

### ЦифроГрай, ЦифроГрай – із цифрами у гру зіграй!



#### ПОРАДА ДЛЯ ДОРОСЛИХ

Ігри в цій інструкції розташовані від простих до складніших. Починай згори й рухайся далі – крок за кроком, коли дитина буде готова.

1

## СКЛАД НАБОРУ:



**28** основних фішок



**6** додаткових фішок для ігор зі складом числа



**9** карток “Космольоти”



торбинка для зберігання

## ЧОТИРИ ВАРІАНТИ ГРИ:

### Святковий ряд



логіка мислення

### Таємна фішка



увага та пам'ять

### До більшого в гості



розуміння складу чисел

### Космічна місія



легкий старт

\*Для кожної гри нижче написано, що саме з набору знадобиться.

2

# ГРА 1. СВЯТКОВИЙ РЯД

## КЛАСИЧНЕ ДОМІНО

**Вік:** 4+ **Гравці:** 2-4 **Знадобиться:** 28 основних фішок



### ЛЕГЕНДА

Цифри на фішках прийшли на свято й стають у святковий ряд. Але в кожній своє місце: однакові цифри стають поруч. Допоможи фішкам знайти своїх сусідів!



### ЦІЛЬ

Першим викласти всі свої фішки у святковий ряд.



### ПІДГОТОВКА

- Переверни фішки лицем донизу й добре перемішай.
- Роздай фішки:
  - 2 гравці – по 7 фішок;
  - 3-4 гравці – по 5 фішок.
- Решту фішок поклади окремо – це «банк».



### ЯК ГРАТИ

1. Першим ходить той, у кого є **найбільший дубль** – фішка з двома однаковими цифрами. Він кладе його в центр – святковий ряд починається! Якщо дубля немає ні в кого – починає

наймолодший гравець.

2. Далі ходять по черзі. У свій хід знайди фішку з такою самою цифрою, як на одному з кінців ряду, і доклади її з того боку.

3. Немає потрібної фішки – візьми одну з банку. Якщо вона підходить – одразу виклади її.

Якщо ні – залиш собі, а хід переходить до наступного гравця.

4. Банк порожній і ходити нічим – пропусти хід



### КІНЕЦЬ ГРИ

Перемагає той, хто першим виклав усі свої фішки. Якщо ходів більше ні в кого немає – перемагає гравець, у якого залишилося найменше фішок.



### ЩО РОЗВИВАЄ

Впізнавання Цифр · Увагу · Логіку · Послідовність · Уміння Чекати Своєї Черги.



### ПОРАДА

Дубль – це фішка-близнючок: обидві половинки однакові. Знайти найбільший дубль на старті – весела розминка для очей.

## ГРА 2. ТАЄМНА ФІШКА

### ВІДГАДАЙ КРОК ЗА КРОКОМ

**Вік:** 4+ **Гравці:** 2-8 **Знадобиться:** доміно-фішки



#### ЛЕГЕНДА

Серед усіх фішок одна стає таємним агентом. У неї є секретний код – дві цифри на фішці. Дізнайся, хто цей таємний агент і який у нього код!



#### ЦІЛЬ

Відгадати таємну фішку, ставлячи запитання й крок за кроком відкидаючи зайві варіанти.



#### ПІДГОТОВКА

- Розклади фішки на столі лицем догори.
- Оберіть, хто загадує. Він таємно обирає одну фішку й запам'ятовує її. Не називає і не показує – лише відповідає на запитання.



#### ЯК ГРАТИ

1. Гравці по черзі ставлять запитання про таємну фішку. Після відповіді фішки, що не підходять, прибирають зі столу. Усі підказки спільні – їх чують і бачать усі гравці.
2. У свій хід гравець може спробувати назвати таємну фішку. Не вгадав – хід переходить до наступного.

5

3. Гра триває, поки хтось не назве таємну фішку правильно.

► Виграє той, хто першим правильно назвав таємну фішку. Потім можна помінятися ролями.



#### ЯКІ ПИТАННЯ СТАВИТИ (приклад)

- Там є цифра 3? → Ні – прибираємо всі фішки з трійкою.
- Це дубль – дві однакові цифри?
- Якого вона кольору?
- Там є нуль?
- Обидві цифри парні?
- Сума цифр більша за 6?



#### РІВНІ СКЛАДНОСТІ

- **Рівень 1 – знайомство.** Менше фішок (6-10). Дорослий відповідає розгорнуто й допомагає відсіювати варіанти.
- **Рівень 2 – чіткі запитання.** Відповідати лише «так» або «ні». Дитина вчиться ставити точні запитання.
- **Рівень 3 – просунутий.** Додаються питання про суму, більше/менше, парні/непарні. Дитина сама формулює складніші запитання.



#### ЩО РОЗВИВАЄ

Логічне Мислення · Аналіз · Увагу · Уміння Ставити Запитання.



#### ПОРАДА

Не давай готової відповіді – краще допоможи дитині сформулювати запитання.

6

## ГРА 3. КОСМІЧНА МІСІЯ

ЗАВАНТАЖ КОСМОЛЬОТИ Й ВІДПРАВ ЇХ У ПОЛІТ!

**Вік:** 5+ **Гравці:** 1-4 **Знадобиться:** 34 фішки · 9 карток-космольотів · мішечок



### ЛЕГЕНДА

Кожен космоліт чекає на своїх пасажирів. Завантаж їх фішками – і відправ у космічну подорож! Хто першим відправить усі свої космольоти, той переміг.



### ЯК ВЛАШТОВАНІ КОСМОЛЬОТИ

У кожного космольота є пілот – число від 2 до 10. У середині показано, які фішки мають зайняти свої місця. Наприклад, для пілота – 6 це фішки 1+5, 2+4, 3+3 – усі ці пари складають число 6. Знайди потрібні фішки й завантаж їх на борт. Усі фішки на місці – космоліт готовий до старту!



### ПІДГОТОВКА

- Поклади всі фішки в мішечок.
- Роздай кожному по 1 або кілька карток-космольотів – випадково або обери ті числа, які дитина зараз вивчає.
- Оберіть ведучого або тягніть фішки по черзі.



### ЯК ГРАТИ

1. Ведучий тягне фішку й показує або називає цифри на ній.
2. Гравець, у якого є така пара, називає пілота: «2 + 4 = 6. Пілот-6!»
3. Правильно – фішка вирушає на борт його космольота.
4. Немає такої пари на жодному космольоті – фішку відкладають убік.
5. Усі місця заповнені – космоліт відлітає!



### КІНЕЦЬ ГРИ

Перемагає той, хто першим відправив у політ усі свої космольоти.



### РІВНІ СКЛАДНОСТІ

- **Легший.** ведучий показує фішку. Дитина називає цифри, знаходить їхню суму й потрібного пілота: «2 + 4 = 6. Пілот-6!»
- **Складніший.** Ведучий не показує фішку, а лише називає цифри: «3 і 5». Гравці рахують в умі й шукають потрібного пілота: «3 + 5 = 8. Пілот-8!»



### ЩО РОЗВИВАЄ

Склад Числа · Рахунок Суми · Усний Рахунок · Зорову Пам'ять · Впізнання Цифр · Математичне Мислення.



### ПОЯСНЕННЯ ДЛЯ ДОРОСЛИХ

• Додаткові 6 фішок створені спеціально для «Космічної місії» – вони доповнюють склад чисел до 10. • Деякі фішки не підходять до жодного космольота: усі фішки з нулем, а також 5+6 і 6+6. Просто відкладайте їх убік. Для наймолодших їх можна прибрати ще до старту.

## ГРА 4. ДО БІЛЬШОГО У ГОСТІ

ХТО ЗБЕРЕ НАЙБІЛЬШЕ ГОСТЕЙ?

**Вік:** 6+ **Гравці:** 2-4 **Знадобиться:** усі фішки набору



### ЛЕГЕНДА

Фішки ходять одна до одної в гості. Вони рівняються сумою своїх цифр: у кого сума більша – до того й ідуть гості. Хто збере найбільше гостей – той переміг!



### ЦІЛЬ

Зібрати якомога більше фішок.



### ПІДГОТОВКА

- Переверни всі фішки лицем донизу й перемішай.
- Роздай їх **порівну** між гравцями. Зайві 1-2 фішки, що не діляться порівну, просто відклади вбік – на гру вони не впливають.
- Кожен складає свої фішки купкою перед собою, не підглядаючи.



### ЯК ГРАТИ

1. Усі одночасно беруть верхню фішку зі своєї купки й відкривають її.
2. Кожен рахує **суму цифр** на своїй фішці.

9

3. Гравець із найбільшою сумою забирає всі відкриті фішки й кладе їх у свою купку «гостей».

### ЯКЩО СУМИ ОДНАКОВІ

- Ще по одній фішці відкривають тільки ті гравці, у кого була однакова найбільша сума. Порівнюють знову. Переможець забирає всі фішки цього раунду – і попередні теж.

Якщо фішок для додаткового ходу вже немає і визначити переможця не вдалося, спірні фішки відкладають убік до кінця цього кола.



### КІНЕЦЬ ГРИ

Грати можна двома способами:

- **За одне коло** – коли фішки в основних купках закінчилися, перемагає той, у кого «гостей» більше.
- **До повної перемоги** – зібраних «гостей» перевертають і починають нове коло. І так, поки один гравець не збере всі фішки.



### ЩО РОЗВИВАЄ

Рахунок Суми · Порівняння «більше – Менше» · Увагу · Швидке Орієнтування В Числах.



### ПОЯСНЕННЯ ДЛЯ ДОРОСЛИХ

- На початку допомагай дитині рахувати суму – з часом вона робитиме це самостійно.

10