

ДЯКУЄМО
ЗА ГРУ!



ovvakids.com

ЦифроГрай

СуперЦифри

в дорозі • надворі • вдома

4+



4

варіанта
гри



20

карток

ПРО НАБІР

Картки «СуперЦифри» перетворюють знайомство з цифрами на живу й захопливу гру.

Цифри тут – не просто символи, а герої-персонажі, з якими дитині цікаво знайомитися, рахувати, порівнювати та грати.

Дитина пізнає цифри одразу кількома способами:



образ



слово



емоція



дія



власний досвід

Так працює:

МУЛЬТИКАНАЛЬНИЙ
ГАРМОНІЙНИЙ РОЗВИТОК



ВАРІАНТИ ГРИ

стор. **5** Нуль – Щасливчик

стор. **7** Меморі “СуперЦифри”

стор. **9** Хто сусіди?

стор. **11** До більшого в гості



ПРИВІТАННЯ ВІД ЦИФР

Привіт, друже!

Тебе вітають цифри з **Країни ЦифроГрай!**

Ми завжди поруч із тобою, навіть якщо ти цього не помічаєш.

Саме ми підказуємо, скільки тобі років, коли твій день народження, який у тебе зріст, номер будинку чи розмір кросівок.

Без нас не побудуєш будинок, не зробиш машину, не пошиєш одяг і не створиш багато інших корисних речей.

А ще ми дуже любимо дружити, грати й ходити на свята!

Адже й там без нас ніяк: треба порахувати гостей, поставити достатньо стільців, приготувати торт і не забути подарунок для кожного.

Тож ми – справжні супергерої!

3

Кожна цифра має свою суперсилу – свою кількість.

Саме вона допомагає рахувати, порівнювати та вимірювати все навколо.

★ Зірочки на картках показують суперсилу кожної цифри – скільки предметів вона вміє порахувати.

Подивись, порахуй і запам'ятай!

А тепер нумо знайомитися, грати й виконувати веселі суперзавдання!

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

ЦифроГрай



4

НУЛЬ-ЩАСЛИВЧИК

Нуль – особливий герой. У цій грі саме він приносить удачу й перемогу!

Подружися з Нуликом і спробуй залишитися з ним наприкінці гри.



ЦІЛЬ

Залишитися з картою «0» і перемогти.



ПІДГОТОВКА

Гра для двох або більше учасників.

Відклади одну картку «0» – вона в грі не бере участі.

Решту 19 карток перемішай і роздай гравцям. Комуś може дістатися на одну картку більше – це нормально.



ЯК ГРАТИ

1. Кожен гравець знаходить серед своїх карток пари однакових цифр і відкладає їх убік.

2. Далі гравці ходять по черзі. Не підглядаючи, витягни одну картку в сусіда.

3. Якщо утворилася пара однакових цифр – відклади її вбік.

4. Хід переходить до наступного гравця.



КІНЕЦЬ ГРИ

Поступово всі однакові картки утворюють пари.

Гравець, у якого залишиться картка «0», перемагає – **Нуль-щасливчик** обрав саме його!



ЩО РОЗВИВАЄ

· Впізнання цифр · Увагу · Пам'ять
· Уміння порівнювати й знаходити однакове



ПОРАДА

Під час перших ігор допомагай наймолодшим знаходити пари однакових цифр.

МЕМОРИ «СУПЕРЦИФРИ»

У кожної цифри є своя пара. Та на святі все переплуталося!

Допоможи цифрам знайти одна одну.



ЦІЛЬ

Знайти якомога більше пар однакових цифр.



ПІДГОТОВКА

Обери, скількома парами гратимете. Для кожної обраної цифри візьми дві однакові картки.

Чим більше пар – тим складніша гра.

Перемішай картки й розклади їх рядами або сіткою цифрами вниз.



ЯК ГРАТИ

1. Гравці по черзі відкривають по дві картки.

2. Якщо цифри однакові – заberi пару й ходи ще раз.

3. Якщо цифри різні – переверни картки назад і залиш на тих самих місцях.

4. Хід переходить до наступного гравця.



КІНЕЦЬ ГРИ

Коли всі пари знайдено, кожен рахує свої пари.

Перемагає той, хто зібрав їх найбільше.



ЩО РОЗВИВАЄ

· Пам'ять · Увагу · Концентрацію
· Впізнання цифр



ПОРАДА

Для першої гри візьми 3–4 пари, а потім поступово збільшуй їх кількість.

Варіант для одного гравця: знайди всі пари, засічи час і спробуй побити власний рекорд.

ХТО СУСІДИ?

Цифри-сусіди збираються разом, щоб влаштувати пікнік.

Допоможи цифрам стати в ряд – і гайда на природу!



ЦІЛЬ

Першим зібрати ряд із трьох послідовних цифр. Наприклад: 4 · 5 · 6



ПІДГОТОВКА

Гра для 2–3 учасників.

Перед грою розклади картки від 0 до 9 у ряд і разом із дитиною повтори послідовність цифр. Потім збери картки. Перемішай усі картки й роздай кожному гравцеві по одній – це початок його ряду. Решту поклади стопкою цифрами вниз.



УМОВА

Початкові цифри гравців мають бути різними. Якщо двом гравцям випали однакові картки – заміни одну з них. Якщо комусь випав **0** або **9**, також заміни картку.



ЯК ГРАТИ

1. У свій хід візьми верхню картку зі стопки
2. Якщо вона продовжує твій ряд, доклади її з правильного боку. Наприклад, до цифри 5 можна спочатку додати 4, а потім 3 – або додати 6, а потім 7.
3. Якщо картка не підходить – поклади її вниз стопки.
4. Хід переходить до наступного гравця.



КІНЕЦЬ ГРИ

Хто першим складе ряд із трьох послідовних цифр – перемагає!



ЩО РОЗВИВАЄ

- Розуміння числового ряду · Увагу · Логіку
- Послідовність чисел



ПОРАДА

Промовляй утворений ряд уголос:
«Чотири менше за п'ять – стає ліворуч.»
«Шість більше за п'ять – стає праворуч.»

ДО БІЛЬШОГО У ГОСТІ

Більше число запрошує менше до себе в гості.

Хто цього разу збере найбільше гостей?



ЦІЛЬ

Зібрати якомога більше карток.



ПІДГОТОВКА

Гра для двох учасників.

Перемішай усі картки й роздай порівну – по 10 кожному.

Кожен кладе свою стопку цифрами вниз і не переглядає картки.



ЯК ГРАТИ

1. Одночасно відкрийте по одній верхній картці зі своїх стопок.
2. Порівняйте числа.
3. Гравець із більшим числом забирає обидві картки.

4. Якщо числа однакові – відкрийте ще по одній картці. Більше число забирає всі відкриті картки.

5. Починайте наступний раунд.



КІНЕЦЬ ГРИ

Коли картки у стопках закінчилися, кожен рахує зібрані картки.

Перемагає той, у кого їх більше.

Якщо останні картки однакові, а продовжити раунд уже нічим, кожен забирає свою картку.



СУПЕРВАРІАНТ

Для старших дітей або більшої інтриги грайте одразу двома картками.

Кожен гравець викладає:

- одну картку цифрою вниз;
- зверху накриває її відкритою картою.

Порівняйте відкриті числа. Гравець із більшим числом забирає всі чотири картки.

Якщо відкриті числа однакові, викладіть ще по дві картки.

Переможець забирає всі картки, відкриті в цьому раунді.



ЩО РОЗВИВАЄ

- Порівняння чисел
- Розуміння «більше – менше – дорівнює»
- Швидкість реакції
- Увагу



ПОРАДА

Промовляй порівняння вголос:

«Сім більше за п'ять – п'ятірка йде до сімки в гості!»



13



14