Zabawa w sklep

Domowy zestaw do druku — karty, cenówki i pieniądze do zabawy

Wiek 6–12 lat, młodsze dzieci (4–5 lat) z rodzicem

Cześć! Jestem Torba. Dziś otwieram sklep — pomożesz mi? Ty będziesz sprzedawcą, a mama albo tata klientem.



W zestawie

- Instrukcja zabawy dla rodzica — str. 2
- 18 kart produktów z kodami QR — str. 3–4
- Cenówki do wycięcia — str. 5
- Szyld na ladę: OTWARTE / ZAMKNIĘTE — str. 6
- Monety i banknoty do zabawy — str. 7–8
- Listy zakupów z obrazkami — str. 9
- Identyfikator kasjera i karty stałego klienta — str. 10
- Karta pracy „Wydaj resztę!” z odpowiedziami — str. 11
- Dyplom małego sprzedawcy i warunki korzystania — str. 12

Kasa w telefonie lub na komputerze

Karty produktów skanuje bezpłatna aplikacja KidRoles: Sklep — działa w przeglądarce, bez konta i bez reklam. Zeskanuj kod QR albo wpisz adres:

shop.kidroles.com

Aplikacja nie jest potrzebna: wszystkie karty działają też w zabawie bez telefonu.

Jak zacząć

1

Wydrukuj strony 3–10.

2

Wytnij karty, cenówki, szyld i pieniądze.

3

Otwórz sklep i baw się!

✂️ Drukuj w skali 100% (bez „dopasuj do strony”), najlepiej na grubszym papierze. Czarno-biały wydruk też jest czytelny. Wycina dorosły.

Jak bawić się w sklep — instrukcja dla rodzica

Zabawa w sklep uczy liczenia, płacenia i cierpliwości w kolejce. Wystarczy 15 minut, stół i kilka przedmiotów z domu.

Zabawa w 5 krokach

1. Dorosły wycina karty produktów i pieniądze, dziecko pomaga. Potem dziecko układa towar na „półce” (stół, pudełko) i stawia cenówki.
2. Ustalcie role: kto jest sprzedawcą, a kto klientem. Po kilku zakupach zamieńcie się.
3. Klient wybiera 1–3 produkty. Sprzedawca czyta ceny (albo skanuje karty w aplikacji) i mówi, ile do zapłaty.
4. Klient płaci. Sprzedawca liczy resztę na głos: „8 zł, a ty dałeś 10 zł... to 9 zł, 10 zł — 2 zł reszty”.
5. Na koniec sprzedawca daje paragon (kartkę z kwotą) i mówi „Dziękuję, zapraszam ponownie!”.

✂️ Do zabawy wystarczą strony 3–10. Kartę pracy (str. 11) wydrukuj, gdy dziecko zechce policzyć coś na papierze.

Dopasuj do wieku

- 4–5 lat (z rodzicem): klient z listą zakupów z obrazkami, jeden produkt, ceny w pełnych złotych, zapłata do 10 zł, liczenie monet.
- 6–7 lat: dwa produkty, ceny z końcówką 50 gr, zapłata do 20 zł, sprzedawca mówi sumę.
- 8 lat i więcej: dwa–trzy produkty, zapłata do 100 zł, liczenie reszty „w górę” od ceny do kwoty zapłaty.

Dobre rady

- Chwal liczenie na głos, nie tylko dobry wynik.
- Pomyłkę sprawdźcie razem: policzcie pieniądze jeszcze raz.
- Rozmawiajcie: skąd sklep ma towar? Czemu arbuz kosztuje więcej niż jabłko?

Więcej zabawy z tym zestawem

- Klient losuje listę zakupów (str. 9) i prosi o towar, a sprzedawca liczy sumę.
- Kasjer przypina identyfikator, a klient zbiera pieczątki na karcie stałego klienta (str. 10).
- Szyld na ladzie (str. 6): rano OTWARTE, na koniec zabawy obróć na ZAMKNIĘTE.

Z aplikacją KidRoles

W aplikacji karta produktu trafia do koszyka po zeskanowaniu kodu QR kamerą. Aplikacja liczy sumę, przyjmuje „gotówkę” z tacki monet i sprawdza, czy reszta jest dobra. Tryb „Klient” zamienia zabawę w grę: przychodzą klienci z zakupami, a dziecko wydaje resztę.

Bezpieczeństwo: małe wycięte elementy trzymaj z dala od dzieci poniżej 3 lat. Nożyczki obsługuje dorosły.

Karty produktów (1/2)

✂️ Wytnij wzdłuż linii przerywanych. Kod QR na karcie skanuje aplikacja KidRoles: Sklep (ceny na kartach są cenami z aplikacji).



Jabłko

1,50 zł

20101



Banan

2,00 zł

20102



Truskawki

6,00 zł

20105



Arbuz

9,00 zł

20108



Marchewka

1,00 zł

20201



Pomidor

2,00 zł

20203



Mleko

4,00 zł

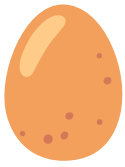
20301



Ser

8,00 zł

20303



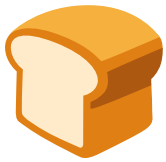
Jajka

9,00 zł

20304

Karty produktów (2/2)

✂️ Wytnij wzdłuż linii przerywanych. Kod QR na karcie skanuje aplikacja KidRoles: Sklep (ceny na kartach są cenami z aplikacji).



Chleb

5,00 zł

20401



Rogalik

3,00 zł

20403



Woda

2,00 zł

20503



Ciastka

6,00 zł

20601



Czekolada

5,00 zł

20701



Lizak

1,50 zł

20703



Pączek

3,00 zł

20704



Lody

5,00 zł

20706



Tort

20,00 zł

20709

Cenówki

✂️ Wytnij wzdłuż linii przerywanych. Wytnij cenówki i postaw przy towarze. Puste cenówki wypełnij sam — wymyśl własne ceny.



Pomarańcza
2,50 zł



Winogrona
7,00 zł



Gruszka
2,00 zł



Ziemniaki
4,00 zł



Ogórek
2,00 zł



Kukurydza
3,00 zł



Brokuł
4,00 zł



Papryka
3,00 zł



Masło
7,00 zł



Sok pomarańczowy
5,00 zł



Lemoniada
4,50 zł



Bubble tea
12,00 zł



Popcorn
5,00 zł



Cukierki
4,00 zł



Babeczka
4,00 zł



Wata cukrowa
10,00 zł

Cena: _____

Cena: _____

Cena: _____

Cena: _____

Cena: _____

Cena: _____

Cena: _____

Cena: _____

Wracamy o _____

Dziękuję za zakupy! Do zobaczenia!

❌ ZAMKNIĘTE

SKLEP _____

Zegnij na pół wzdłuż tej linii i postaw szyld na ladzie. Zamykasz sklep? Obróć szyld.

SKLEP _____

✅ OTWARTE

Otwarte od _____ **do** _____

Zapraszam na zakupy!

Pieniądze do zabawy: monety

✂️ Wytnij wzdłuż linii przerywanych. To pieniądze do zabawy. Nie są środkiem płatniczym i nie przypominają prawdziwych banknotów ani monet. Wydrukuj 2–3 kopie strony.



Pieniądze do zabawy: banknoty

✂️ Wytnij wzdłuż linii przerywanych. To pieniądze do zabawy. Nie są środkiem płatniczym i nie przypominają prawdziwych banknotów ani monet. Wydrukuj 2–3 kopie strony.

KidRoles
10 zł
DO ZABAWY
nie jest prawdziwym pieniądzem

KidRoles
20 zł
DO ZABAWY
nie jest prawdziwym pieniądzem

KidRoles
50 zł
DO ZABAWY
nie jest prawdziwym pieniądzem

KidRoles
100 zł
DO ZABAWY
nie jest prawdziwym pieniądzem

KidRoles
10 zł
DO ZABAWY
nie jest prawdziwym pieniądzem

KidRoles
20 zł
DO ZABAWY
nie jest prawdziwym pieniądzem

KidRoles
50 zł
DO ZABAWY
nie jest prawdziwym pieniądzem

KidRoles
100 zł
DO ZABAWY
nie jest prawdziwym pieniądzem

KidRoles
10 zł
DO ZABAWY
nie jest prawdziwym pieniądzem

KidRoles
20 zł
DO ZABAWY
nie jest prawdziwym pieniądzem

Listy zakupów z obrazkami

✂️ Wytnij wzdłuż linii przerywanych. Odwróć karty obrazkiem do stołu. Klient losuje listę i prosi o towar, a sprzedawca szuka kart produktów. Za każdą sztukę klient zaznacza jedno kółko. Starsze dzieci liczą sumę z cen na kartach.

Lista zakupów 1

- Jabłko 2 ○○
- Tort 3 ○○○

Lista zakupów 2

- Banan 2 ○○
- Pomidor 3 ○○○

Lista zakupów 3

- Woda 1 ○
- Jajka 2 ○○
- Marchewka 2 ○○

Lista zakupów 4

- Lizak 1 ○
- Pączek 1 ○
- Arbuz 1 ○

Lista zakupów 5

- Ser 1 ○
- Ciastka 1 ○
- Lody 1 ○
- Mleko 1 ○

Lista zakupów 6

- Rogalik 1 ○
- Chleb 1 ○
- Truskawki 1 ○
- Czekolada 1 ○

Moja lista zakupów

Narysuj, co kupisz.

☐ _____ ○○○

☐ _____ ○○○

☐ _____ ○○○

Moja lista zakupów

Narysuj, co kupisz.

☐ _____ ○○○

☐ _____ ○○○

☐ _____ ○○○

Identyfikator i karta stałego klienta

✂️ Wytnij wzdłuż linii przerywanych. Zrób dziurkę w kółku i przewlecz sznurek albo przypnij identyfikator agrafką (zapina dorosły). Karta stałego klienta: pieczątka albo naklejka za każde zakupy.

KidRoles: Sklep IDENTYFIKATOR

Narysuj siebie

Kasjer
Kasjerka

Imię: _____

Sklep: _____

Mój poziom: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

KidRoles: Sklep IDENTYFIKATOR

Narysuj siebie

Kasjer
Kasjerka

Imię: _____

Sklep: _____

Mój poziom: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Karta stałego klienta

Sklep: _____ **Imię:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **Za 10 zakupów: niespodzianka od sprzedawcy!**

Karta stałego klienta

Sklep: _____ **Imię:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **Za 10 zakupów: niespodzianka od sprzedawcy!**

Karta stałego klienta

Sklep: _____ **Imię:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **Za 10 zakupów: niespodzianka od sprzedawcy!**

Karta stałego klienta

Sklep: _____ **Imię:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **Za 10 zakupów: niespodzianka od sprzedawcy!**

Wydaj resztę!

Klient kupuje produkt i płaci. Ile reszty wydasz? Wpisz kwotę.

Imię: _____

1.



Ananas
8,00 zł

🙋 płaci **10 zł**

Reszta: _____

2.



Gruszka
2,00 zł

🙋 płaci **5 zł**

Reszta: _____

3.



Sok pomarańczowy
5,00 zł

🙋 płaci **10 zł**

Reszta: _____

4.



Brokuł
4,00 zł

🙋 płaci **5 zł**

Reszta: _____

5.



Babeczka
4,00 zł

🙋 płaci **5 zł**

Reszta: _____

6.



Pomidor
2,00 zł

🙋 płaci **5 zł**

Reszta: _____

⭐ Zadanie dodatkowe: narysuj monety, którymi wydasz resztę w zadaniu 1.

Tu narysuj monety:

Jak ci poszło? Pokoloruj buźkę. ☺ 😐 ☹

Odpowiedzi: 1) 2,00 zł · 2) 3,00 zł · 3) 5,00 zł · 4) 1,00 zł · 5) 1,00 zł · 6) 3,00 zł

Warunki korzystania

- Ten zestaw jest bezpłatny. Możesz go drukować dla swojej rodziny i swojej klasy (także w kilku kopiach).
- Nie wolno sprzedawać zestawu ani jego części, udostępniać pliku w internecie ani publikować go jako własnego. Udostępniaj link do strony, z której pobrano plik.
- Pieniądze w zestawie służą wyłącznie do zabawy i nie są wzorowane na prawdziwych banknotach ani monetach.

Źródła grafik

Ikony: Noto Emoji © Google, licencja Apache 2.0 — https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0 (github.com/googlefonts/noto-emoji). Pozostałe grafiki i teksty: KidRoles. Fonty: Fredoka i Nunito, SIL Open Font License 1.1 — https://openfontlicense.org. Znak zbliżeniowy na karcie i terminalu to ilustracja poglądowa.

O KidRoles

KidRoles to aplikacje do zabawy w role dla dzieci w wieku 6–12 lat (młodsze, 4–5 lat, bawią się z rodzicem). KidRoles: Sklep działa w przeglądarce, offline, bez kont i bez reklam. Dane dzieci zostają na urządzeniu.

Dla nauczycieli

Pakiet „Dzień w sklepie Torby” to cała lekcja w sześciu rozdziałach: scenariusze, karty ról, karty pracy na trzech poziomach, rozdział o dzisiejszych sposobach płacenia (karta, telefon, BLIK), klucz odpowiedzi, karta obserwacji i dyplom.

kidroles.com

✂️ Na koniec zabawy wytnij dyplom i wręcz go sprzedawcy.

Dyplom małego sprzedawcy

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

dla _____

za otwarcie sklepu, liczenie pieniędzy i miłą obsługę klientów

_____ Data

_____ Podpis klienta