

Авторская настольная игра - бродилка «В поисках волшебного гребня» (по мотивам фольклорных произведений народов мира)

Возраст игроков от 6 лет- 90 лет

Цели игры.

Закрепить знания детей о мифологических существах разных народов, вызвать интерес к древним легендам и преданиям. Воспитывать волю к победе, целеустремленность, способствовать формированию независимости в процессе выполнения заданий. Развивать внимание, мышление, зрительную память, кругозор.

Уважаемые игроки! Невероятные приключения ждут вас в сказочной стране! Познакомьтесь с ее обитателями - мифологическими существами разных народов и культур, это духи воды: Ведява, Русалка, Ундина, Сирена, Шелки, Су Анасы, Нуянге, Вудаш. Пройдите через все препятствия и испытания, приготовленные ими, и доберитесь до золотого гребня, который обладает волшебной силой.

Описание и правила игры:

В игру можно играть вдвоем и вчетвером. Участники выбирают, за кого они будут играть: за людей или посланников духов воды- водяных. Игроки - люди, и игроки- водяные начинают движение с разных точек поля. Они на нем обозначены в нижних углах поля. Цель игроков- людей- добыть золотой гребень, обладающий волшебной силой, задача игроков- водяных- выполнить поручение Ведявы, помешать людям и сделать все, чтобы гребень остался в их сказочной стране. У каждого игрока – по одной фишке. Каждый игрок по очереди бросает кубик и совершает ход, двигая свою фишку в соответствии с выпавшими на кубике точками. Все игроки двигаются по кружочкам в любом направлении, как вверх, так и вниз. Их цель- золотой гребень. Игровое поле размечено кружочками по цветам, так обозначены «владения» определенного бога воды. Если фишки игроков-противников встали рядом, в этом случае игрок-человек ходит с самого начала, с исходной точки, а фишка игрока-водяного продолжает движение с того кружочка, на котором она столкнулась с фишкой игрока-человека. Игра заканчивается тогда, когда фишка одного из противников доберется до изображения волшебного гребня.

Если фишка остановилась на Знаке, нужно смотреть его описание. Игроки-Водяные не могут пользоваться Знаками силы (якорь), и Знаком тишины (рыба). Если фишка водяных остановилась на них, игроки-водяные просто бросают кубик еще раз.

Толкование Знаков:

Знак силы (**якорь**)- выпавшие точки на кубике «удваиваются»;

Знак тишины (**рыба**)- помогите рыбке добраться до воды, поставьте свою фишку на обозначение рыбки в озере. И далее двигайтесь от озера;

Знак воды (**бочка**)- к тем точкам, что выпадут на кубике, добавьте еще одну;

Знак времени (**корабль**)- отдаем право хода противнику;

Знак жизни (**сети**)- вы попались в ловушку, пропускаем ход два раза.

Если фишка игрока остановилась на черном треугольнике - двигаемся во черной стрелке назад.

Если фишка игроков- людей остановилась на цветных квадратиках (рядом с квадратиком- круг с изображением духа воды), они выбирают конверт с квадратом определенного цвета и выполняют задание, если фишка игроков – водяных остановилась на изображении духов воды, они бросают кубик еще раз.

Задания духов воды:

Голубой квадрат- Ведява

Задание Ведявы: Вопрос -тест:

Какое растение по легенде расцветает в ночь на праздник Ивана Купала?

-шиповник

-тюльпан

-папоротник;

Желтый квадрат- Русалка

Задание Русалки:

Назови автора известной сказки «Русалочка»:

-Пушкин;

-Андерсен;

-Гофман

Назвать 10 морских слов (можно воспользоваться картинками из конверта)

Розовый квадрат- Ундина

Задание 1

Что означает имя «Ундина» в переводе с латинского языка? («волна»)

Задание 2

Каким природным явлением могла управлять Ундина?

- снегом;

- дождем;

-ветром

Задание 3.

Что могло спасти человека от чар Ундины? Нарисуй.

Зеленый квадрат- Вудаш

Эту богиню воды нужно задобрить- подарить монетку.

В середине игрового поля нарисован лабиринт, пройди лабиринт и доберись до монетки, если лабиринт пройден, значит Вудаш довольна, все в порядке.

Оранжевый квадрат – Нинге (человек- рыба)из японской мифологии

Задание1

Назови десять морских обитателей.

Задание2

Назови птичку, голос которой сравнивают с голосом богини Нинге (жаворонок)

Задание3

Назови музыкальный инструмент, с которым сравнивают пение богини Нинге (флейта)

Задание 4

Опиши богиню Нуянге- черты какого животного присущи ей, если сравнивать внешность(обезьяны)

Фиолетовый квадрат - Су Анасы

Задание 1. Брось в кувшин с водой монетку для богини Су Анасы. Для этого проведи линии от монетки- к кувшину

Задание 2

Игра «Зеркало»

Игроки- водяные описывают сказочного героя, и могут его изобразить, игроки- люди- отгадывают. Отгадали- двигаются дальше.

Коричневый квадрат Шелки (люди-тюлени)

Задание1.

Выбери из четырех млекопитающих одно животное, имеющее сходство с этими духами:

-Белый медведь

-морж

-тюлень

-морской котик

Задание2

В какой русской сказке волшебница сбрасывает кожу животного и превращается в человека?(«Царевна-лягушка»)

Задание 3.

Вспомни, какая цифра упоминалась в легенде о шелках. (цифра 9)

Задание4.

Из чего у шелков были шкуры, согласно легенде:

-из серебряной чешуи:

- из драгоценных камней;

-из жемчуга

Красный квадрат Сирена

Задание 1

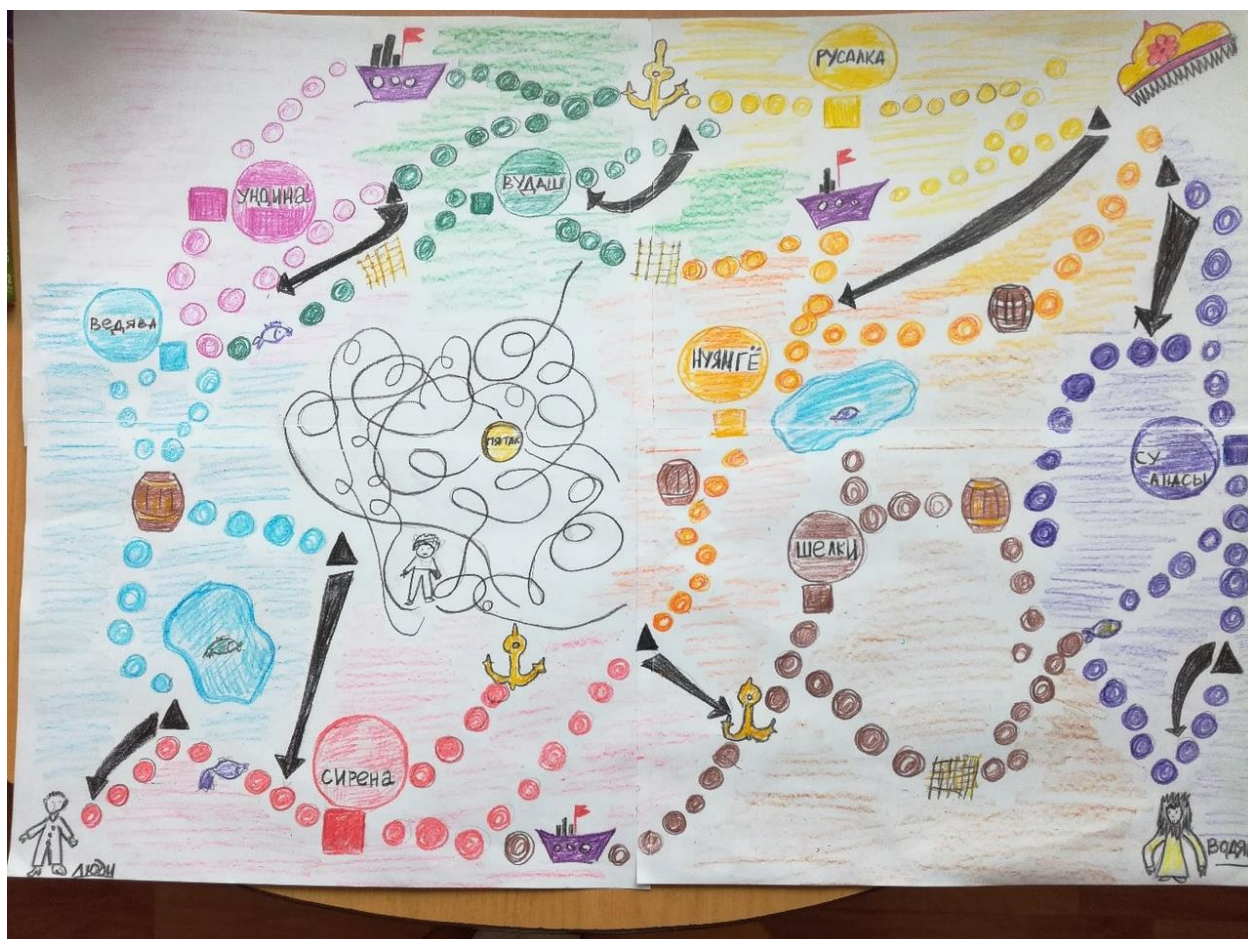
Назвать трех великих мореплавателей. Хотел бы ты стать одним из них?
Почему?

Задание 2

Как ты представляешь себе Сирену? Как раньше описывали это божество?

Задание 3.

Пройди по лабиринту Сирены и выбери себе тот предмет, который спасет от
ее сладкоголосой песни (наушники)



Материалы к игре:

Игровое поле, кубик, фишки по количеству игроков, конверты с наклеенными на них квадратами зеленого, красного, розового, желтого, оранжевого, коричневого, фиолетового, голубого цветов. В конвертах - задания от богинь. Каждой богине – свой цвет.

1. В конверте Видявы с **голубым** квадратом – три картинки с изображением шиповника, тюльпана, папоротник и вопрос-тест

Какое растение по легенде расцветает в ночь на праздник Ивана Купала?

-шиповник

-тюльпан

-папоротник;

2. В конверте Русалки с **желтым** квадратом – Задание Русалки:

«Назови 10 морских слов (можно воспользоваться картинками из конверта), картинки с изображением морских предметов;»

3. В конверте Ундины с розовым квадратом- Загадка про цветок папоротника:

...и картинки с изображением сказочного цветка папоротника, розы, и любых других

3. В конверте богини Вудаш с **зеленым** квадратом- задание

«Эту богиню воды нужно задобрить- подарить монетку. В середине игрового поля нарисован лабиринт, пройди лабиринт и доберись до монетки, если лабиринт пройден, значит Вудаш довольна, все в порядке»

4.В конверте Нуянге с **оранжевым** квадратом- карточки с изображением разных животных.

Задание- «Найди и назови десять морских обитателей»

5. В конверте Су Анасы с **фиолетовым** квадратом задание-

Игра «Зеркало» «Отгадай сказочного героя, которого описывает и изображает водяной. Если отгадал - двигайся дальше!»

6.В конверте Шелков с **коричневым** квадратом картинки и задание:

« Посмотри на картинки и выбери из четырех млекопитающих одно животное, имеющее сходство с этими духами- Шелками

-Белый медведь

-морж

-тюлень

-морской котик»

7. В конверте Сирены с **красным** квадратом задание

« Назови трех великих мореплавателей!»

(можно воспользоваться подсказкой, но в этом случае игрокам придется вернуться на столько ходов, сколько пожелают игроки-водяные)

Великие мореплаватели

- *Христофор Колумб (1451–1506)*

- *Фернан Магеллан (1480 — 1521)*
- *Васко да Гама (Ок. 1460 — 1524)*
- *Джеймс Кук (1728–1779)*
- *Витус Беринг (1681–1741)*