

# ПРАВИЛА ИГРЫ



ТАМ,  
НА НЕВЕДОМЫХ  
ДОРОЖКАХ

ИГРОТЕКА



6+  
ЛЕТ



## ОБ ИГРЕ

**В** одной деревне жили-были старик со старухой. Попросил однажды старик старуху испечь колобок. Замесила она тесто, отправила его в печь, и получился у неё колобок — румяный, красивый. Поставила старуха его на окошко остывать. А Колобок как заговорит человеческим голосом: «Не хочу я Колобком быть, на окошке сидеть, а хочу стать живым мальчиком да мир повидать!» — и покатился по дорожке — только его и видели. Где только не побывал Колобок! И репку гигантскую встретил, и на ковре-самолёте полетал, и Бабу-ягу навёстил. Она-то его и научила: «Нужно тебе на остров Буян попасть, это место чудесное, там любое желание исполниться может». Обрадовался Колобок, поблагодарил Бабу-ягу, а потом загрузил: как же ему с этой задачкой одному справиться? где остров искать?..

Давай ему поможем! Ведь ни в одной сказке не обойтись без волшебных помощников! Проведи Колобка по неведомым дорожкам сказочного мира. И не забудь: по пути нужно собрать 5 волшебных палочек, чтобы произнести заклинание, которое позволит попасть на остров Буян и исполнить заветное желание Колобка!

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игра-бродилка по миру русских народных сказок: отвечайте на вопросы по сказкам или выполняйте задания, чтобы отправиться в путешествие по неведомым дорожкам, собрать волшебные палочки и помочь Колобку. В процессе игры вам встретятся жетоны волшебства и карточки заклинаний, которые сделают приключение ещё более интересным и непредсказуемым. Проверьте себя, бросьте вызов сказочному миру и победите!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Быстрее всех собрать 5 волшебных палочек, выполняя задания на карточках и перемещаясь по игровому полю.

Игра построена на самых известных русских народных сказках, которые можно прочитать (перечитать) для подготовки к игре:

1. Колобок
2. Репка
3. Петушок — золотой гребешок
4. Василиса Прекрасная
5. Хаврошечка
6. Каша из топора
7. Царевна-лягушка
8. Гуси-лебеди
9. Два Мороза
10. Лиса и заяц (Заюшкина избушка)
11. Сестрица Алёнушка и братец Иванушка
12. Лисичка со скалочкой
13. По щучьему веленью
14. Курочка Ряба
15. Теремок
16. Сивка-Бурка
17. Лиса и волк (Лисичка-сестричка и серый волк)
18. Маша и медведь
19. Волк и семеро козлят
20. Лиса и журавль
21. Три медведя
22. Иван-царевич и серый волк
23. Пёрышко Финиста — Ясна сокола
24. Петушок и бобовое зёрнышко

Игра поможет весело провести время с семьёй, объединит поколения и увлечёт всех — от мала до велика. И конечно же, пробудит в детях интерес к чтению и дальнейшему погружению в такой разнообразный и удивительный мир русского фольклора, а вместе с ним — и родной культуры!

# СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



Фишки игроков



Жетон с изображением Колобка/мальчика



Карточки с вопросами, ребусами или заданиями трёх уровней сложности



Карточки заклинаний, помогающих совершить различные действия

### Жетоны волшебства



Жетон-препятствие «Баба-яга»



Жетон «Сапоги-скороходы»



Жетон «Волшебный клубочек»



Жетон «Ковёр-самолёт»



Жетоны «Волшебная палочка»

- ▶ Игровое поле — 1 шт.
- ▶ Фишки игроков — 4 шт.
- ▶ Карточки — 200 шт. (150 карточек с вопросами, ребусами или заданиями трёх уровней сложности; 50 карточек заклинаний, помогающих совершить различные действия).
- ▶ Волшебные палочки — 18 шт.
- ▶ Жетоны волшебства — 16 шт.
- ▶ Жетон с изображением Колобка/мальчика для размещения фишек — 1 шт.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите игровое поле на столе, разместите жетон с изображением Колобка в центре поля, а фишки игроков — на этом жетоне.
2. Выложите на **зелёные** ячейки игрового поля **волшебные палочки**.
3. Выложите на **оранжевые** ячейки игрового поля **жетоны волшебства** изображением вверх.
4. Перемешайте **карточки с вопросами/заданиями (карточки движения)** и **карточки заклинаний**, раздайте каждому игроку по 5 штук так, чтобы другие игроки их не видели. Оставшиеся карточки сложите на столе рубашкой вверх в 2 стопки.
5. Определите, кто будет ходить первым (с помощью жеребьёвки, считалки или другим способом).



## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке относительно своего расположения вокруг игрового поля.

В свой ход игрок может сделать одно из двух:

- ➔ Разыграть (использовать) 1 карточку движения и (или) 1 карточку заклинаний из тех, что есть у него на руках, чтобы переместиться на игровом поле.
- ➔ Сбросить любое количество карточек с руки и взять столько же новых из стопки, при этом фишка остаётся на месте.

### КАРТОЧКА С ВОПРОСОМ ИЛИ ЗАДАНИЕМ (КАРТОЧКА ДВИЖЕНИЯ)

Если игрок выполняет задание или даёт правильный ответ, он может переместить свою фишку в любом направлении на 2, 3 или 4 ячейки — в зависимости от цвета плашки в правом нижнем углу карточки.



Карточки с простыми заданиями (зелёная плашка) дают 2 очка движения



Карточки с заданиями средней сложности (жёлтая плашка) дают 3 очка движения



Карточки со сложными заданиями (красная плашка) дают 4 очка движения



Если игрок отвечает неправильно или не выполняет задание, его фишка остаётся на месте.

## КАРТОЧКА ЗАКЛИНАНИЙ

Даёт возможность совершить различные действия:



1



2



3



4

1. Сделать ещё 1 ход (см. рубрику «Ход игры» на с. 8).
2. Вернуть на любую оранжевую ячейку поля жетон волшебства из сброса (использованных жетонов и карточек) на свой выбор.
3. Взять 1 волшебную палочку с поля.
4. Переместиться ещё на 4 ячейки или меньше в любом направлении (на своё усмотрение).

**ВАЖНО:** нельзя разыграть за 1 ход 2 карточки движения или 2 карточки заклинаний.

В конце хода разыгранные карточки уходят в сброс, а игрок подбирает до 5 карточек из стопки на столе.

**ВАЖНО:** если игрок хочет сбросить любое количество неразыгранных карточек с руки и взять новые (например, он не знает ответы на вопросы), он может это сделать в свой ход вместо всех остальных действий. В этом случае он не разыгрывает карточки и не перемещается по полю, а сразу передаёт ход следующему игроку.



- ☛ Если на пути игрока встречается фишка другого игрока, то он перепрыгивает через неё, при этом на занятую ячейку не тратится очко движения.
- ☛ На поле есть обычные ячейки (серого цвета), ячейки с жетонами волшебства и ячейки с волшебными палочками.
- ☛ Попав на ячейку с **волшебной палочкой** , игрок забирает её себе. Нужно собрать 5 штук, чтобы победить.
- ☛ Попав на ячейку с **жетоном волшебства**, например , игрок выполняет соответствующее действие.

## ЖЕТОНЫ ВОЛШЕБСТВА



**Жетон «Ковёр-самолёт»:** оказавшись на ячейке с таким жетоном, игрок может переместиться на любую другую ячейку с таким же жетоном. После этого оба жетона уходят в сброс (выводятся из игры).



**Жетон «Сапоги-скороходы»:** оказавшись на ячейке с таким жетоном, игрок может переместиться ещё на 2 ячейки игрового поля в любом направлении.



**Жетон-препятствие «Баба-яга»:** проходя через ячейку с таким жетоном или останавливаясь на ней, игрок тратит на 1 очко движения больше.

Например, чтобы пройти вперёд на 3 ячейки, среди которых есть ячейка с жетоном «Баба-яга», игроку нужно 4 очка движения, а значит, он должен ответить на вопрос с соответствующей карточки либо использовать подходящую карточку заклинаний.



**Жетон «Волшебный клубочек»:** перемещает на «Старт», если остановиться на ячейке с ним. Активация этого жетона волшебства может помочь собрать недостающие волшебные палочки, если они остались у «Старта».

**ВАЖНО:** *после активации любого жетона волшебства он отправляется в сброс.*

# ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, когда один из участников соберёт 5 волшебных палочек. Этот игрок и становится победителем. Для того чтобы помочь Колобку попасть на остров Буян и исполнить его заветное желание — стать мальчиком, победителю нужно придумать и громко произнести волшебное заклинание из 5 слов, например: «Турики-бурики-шарики-марики-бум!» После этого можно переместить жетон с Колобком на остров Буян и перевернуть его, заменив изображение Колобка изображением мальчика.



# ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ КАРТОЧЕК

## 1-й уровень сложности

1. Баба-яга
2. Избушка на курьих ножках
3. На курьих ножках
4. Баба-яга
6. Гуси-лебеди
7. Скатерть-самобранка
8. Ряба (курочка Ряба)
9. Мышка
10. Алёнушка
11. Иванушка
12. Хотел пить
13. Не послушал совета сестры
14. Колобку
15. Печка
16. Мышка (мышка-норушка)
17. Медведь
18. Дед
19. Не хватает собаки и кошки
20. Не хватает бабки и мышки
22. Мышка
23. Мачеха
24. Морозко
25. Емеля
26. Щука
27. Емеля
28. На царской дочери
29. Они пускали стрелы, чтобы найти себе невест
31. Царевна-лягушка
32. Царевна-лягушка (лягушка, лягушка-квакушка)
33. Она стала женой Ивана-царевича
34. Кощей (Кощей Бессмертный)
35. Кощей (Кощей Бессмертный)
38. Лиса
39. Лиса
40. Горошком
42. Кашей
43. У кувшина с окрошкой было слишком узкое горлышко
44. Одноглазка
45. Хаврошечка
46. «Хаврошечка»
47. Триглазка
48. Яблонька
49. Щука, ёжик, Сивка-Бурка, куколка и др.
50. От матери
51. Гуси-лебеди
52. Потому что девочка отказалась кушать пирожок, который испекла печка. (Потому что девочка отказалась от угощенья.)
53. Примерный ответ: «Спасибо, яблоня. Извини, но я спешу. В следующий раз я обязательно попробую твоё угощенье».
56. Солдат
57. Солдат
58. Из топора
59. Нет. (Не хотела.)
60. Находчивость
62. Коня
63. Лиса
64. У лисы
65. Дело делается
66. Пером описать
67. Тридесютом государстве

68. Маша  
 69. В корзине  
 70. Не садись на пенёк,  
 Не ешь пирожок!  
 71. Машенька в сказке «Маша и медведь»  
 72. Медведю  
 73. Курочка  
 74. Дом лисы растаял  
 75. Зайчика выгнала лиса  
 76. Петух  
 77. «Петушок — золотой гребешок»  
 78. «Волк и семеро козлят»  
 79. Волк из сказки «Лиса и волк»  
 (другое название сказки — «Лисичка-сестричка и серый волк»)  
 80. Слова лисы
- 2-й уровень сложности**
81. Помелó (метла); стúпа, пест  
 82. «Избушка, избушка, повернись  
 к лесу задом, ко мне передом!»  
 83. «Гуси-лебеди»  
 85. «Сестрица Алёнушка и братец  
 Иванушка» (другое название  
 сказки — «Сестрица Алёнушка,  
 братец Иванушка»)  
 86. Волшебный клубочек  
 87. Жучка  
 88. Дед, бабка, внучка, собака, кош-  
 ка, мышка  
 89. Вёдра  
 91. С помощью подарков (гостинцев)  
 92. Свадьбой
93. На голове Царевны-лягушки  
 должна быть корона  
 94. Василиса Премудрая (Василиса)  
 95. Иван-царевич  
 96. Кощей  
 97. Баба-яга  
 99. Вместо Колобка должен быть  
 нарисован петушок  
 101. «Лиса и журавль» (другое назва-  
 ние сказки — «Как аукнется, так  
 и откликнется»)  
 102. Окрошкой  
 103. «Хаврошечка»  
 104. Триглазке  
 105. Яблонька не дала сорвать свои  
 яблочки мачехиным дочерям,  
 а для Хаврошечки опустила свои  
 веточки с яблочками  
 106. Они поехали в город за покупками  
 108. Девочка была вежлива, исполня-  
 ла их просьбы  
 109. Из крупы, соли, масла  
 110. Корова  
 111. «Сивка-Бурка»  
 112. Рисунок: наливное яблочко  
 на серебряном блюдечке  
 115. «Петушок и бобовое зёрнышко»  
 116. Скалочку  
 118. Лису  
 120. Топор  
 121. Так говорят о чём-то или о ком-то  
 очень красивом  
 123. 3, 7, 9  
 124. «Иван-царевич и серый волк»  
 125. «Пёрышко Финиста —  
 Ясна сокола»  
 126. Не скоро дело делается

### 3-й уровень сложности

- 127. Помелó (метла); стúпа, пест
- 128. Заяц, волк, медведь, лиса
- 131. Мишутка (Мишенька)
- 132. Щука, «По щучьему веленью»
- 133. Емеля
- 134. К волшебным сказкам
- 135. Иглы, игла, дуба
- 136. Он жил с котом и дроздом
- 137. Гусли (гусельцы)
- 138. «Не имей сто рублей, а имей сто друзей» или любая другая пословица о дружбе

- 140. Куколку
- 141. Куколка
- 142. За огнём
- 143. К волшебным сказкам
- 144. О девочке
- 146. На курочку
- 147. Лиса; сказки «Лисичка-сестричка и серый волк» («Лиса и волк»), «Лиса и заяц» («Заюшкина избушка») и др.
- 148. Волк; сказки «Волк и семеро козлят», «Лисичка-сестричка и серый волк», «Теремок» и др.
- 149. Василиса — куколка, Баба-яга — метла, кот — гусли, Иван-царевич — лук со стрелой
- 150. «Три медведя», три царевича в сказке «Царевна-лягушка» и др.





ИПРiОТЭКА