

Правила игры

Зина и Филипп Суровы

Изображения значков используются по лицензии © Shutterstock

ПЛАВАЛИ, ЗНАЕМ!

6-99 лет

2-6 игроков

90 минут



Цель игры

Кидайте кубики
и выполняйте задания, чтобы:

- узнавать и запоминать новое,
- получать жетоны за интеллект,
- поскорее добраться до маяка
в центре игрового поля.

Подготовка к игре

- Разложите **игровое поле**, поместите рядом
таблицы и **красные карточки**.
- Перетасуйте колоду карточек **«Тренируй
память»** и положите её картинками вверх.
- Перетасуйте колоду карточек **«Объясни
слово»** и положите её рубашками вверх.
- Достаньте из коробки **цветные карандаши**,
жетоны и **песочные часы** на полторы минуты.
- Приготовьте **листы бумаги** или **блокнот**
для выполнения заданий.
- Выберите **игральные фишки** и поставьте
их на стартовую клетку **«Отдать швартовы!»**.

*Если участвует более шести игроков,
нужно добавить игральные фишки:
используйте любые мелкие предметы.*

- Можно отправляться в плавание!



издательство
МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР

Ход игры

Определите, **кто начинает** игру. Это можно решить по жребью, а можно выбрать самого старшего или самого младшего из вас.

Установите **очередность ходов** (например, по часовой стрелке).

По очереди кидайте **два кубика** и передвигайте свои фишки на выпавшее число шагов.

Клетки игрового поля подсказжут, что делать. Если требуется перейти на другую клетку, новое задание выполняйте сразу.

За некоторые задания даются **жетоны-рыбки**. Берите сначала маленьких рыбок, а затем по мере накопления жетонов обменивайте их на больших рыб (10 на 1).



- Если игрок **не выполнил задание**, он возвращается на клетку, с которой пришёл (если были повторные ходы — на свою исходную клетку). На этом его ход завершается.

- Если в игре участвуют **дети 6–8 лет**, правила можно упростить, как описано на с. 8.

Учимся соревноваться без обид, снимаем напряжение, верим в успех, тренируем терпение и волю к победе.

Клетки игрового поля

Кидай кубики, ходи снова

Кидай кубики ещё раз и делай внеочередной ход.

Повтор хода

Сделай дополнительный ход на столько же шагов, как в предыдущий ход.

Пропуск хода

Задержись на этой клетке и положи свою фишку плашмя, чтобы не забыть о пропуске следующего хода.

Пропуск 3 ходов

Задержись на три хода, если только тебя не освободит другой игрок, попавший на эту же клетку.

Развлекательные задания

Условия заданий смотри на клетках игрового поля.

Возвратные клетки

Клетки 11, 16, 25, 42, 58 перемещают твою фишку назад. Однако не огорчайся, если ты был у финиша, а коварная клетка отбросила тебя в начало. В этой игре можно быстро нагнать соперников.

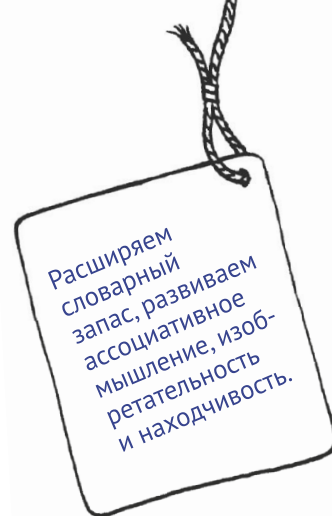


Назови...

Задания клеток «Назови...» надо выполнять по памяти.

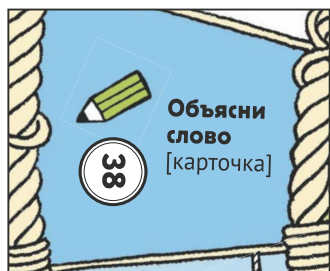
Перечисляя морских рыб и млекопитающих, порты, героев книг, нельзя повторяться в течение игры. Например, если один игрок уже называл акулу, ты не можешь использовать это слово.

Чтобы не забыть названные слова, можешь записывать их.



Карточки «Объясни слово»

Клетки 7, 15, 21, 29, 34, 38, 43, 47, 57, 61



Значки в клетках и на карточках указывают, как нужно объяснить слово:



другими словами, без однокоренных слов



нарисовать, не изображая цифры и буквы




показать с помощью жестов




Восклицательным знаком обозначены карточки повышенной сложности. Их можно убрать, если в игре участвуют **дети 6–8 лет**.

● Возьми карточку с верха колоды. **Объясни слово**, рядом с которым стоит **такой же значок**, как на клетке.

 На это даётся полторы минуты (используй песочные часы).

Если карточки закончились, перетасуй их и начни колоду заново. Если попалось слово, которое уже было в игре, выбери другое и объясни его тем способом, какой указан на карточке. Если все три слова были использованы, тяни новую карточку.

● Если ты не знаешь, как объяснить слово на сложной карточке, **загляни в словарь**. Им можно пользоваться и при отгадывании слов.

При словесном объяснении (значок ) нельзя зачитывать определение из словарика: нужно его пересказать.

● Если слово отгадано, ты получаешь **1 жетон за обычную карточку** или **2 жетона за сложную**. Столько же жетонов получает и **отгадавший игрок**.

● Если слово никто не отгадал, возвращайся на клетку, с которой пришёл.

Карточки «Тренируй память»

Клетки 17, 22, 28, 33, 40, 56

Эти карточки содержат любопытные сведения из области биологии, географии, экологии, морского дела и истории.



Омар европейский

- 1 Относится к ракообразным. Имеет большие клешни – эти омары заметно отличаются от ланюста, с которым его часто путают.
- 2 Достигает 60 см в длину.
- 3 Мясо омаров считается деликатесом. Их даже разводят на фермах.
- 4 Живой омар сине-чёрного цвета, а если его сварить, становится красным.
- 5 Ежегодно линяет, как крабы и креветки: сбрасывает тесный панцирь и вырашивает новый.


Необычные острова

- 1 Остров Пасхи в Тихом океане – один из самых удалённых обитаемых островов в мире. Тысячи километров отделяют его от ближайшего материка.
- 2 Остров Сокотра в Индийском океане очень давно отделился от Африки. Поэтому растущие на нём драконовые и бутылочные деревья не встречаются больше нигде в мире.
- 3 На Северном Сентинельском острове, принадлежащем Индии, живут дикари, которые не общаются с другими людьми и нападают на любого, кто к ним приближается.
- 4 Итальянский остров Стромболи – это постоянно извергающийся вулкан, но там живут люди.
- 5 Остров Сейбл в Атлантике движется каждый год на 200 м за счёт ссыпания песка с одного берега и намывания на другой.



Тренируем навыки публичного выступления, расширяем кругозор и словарный запас.

- Возьми карточку с верха колоды. Прочитай текст про себя и **попытайся запомнить** все факты.

 На это даётся полторы минуты (используй песочные часы).

Другие игроки в это время должны соблюдать тишину. Кто нарушит молчание, кладёт свою фишку плашмя и пропускает следующий ход.

- Когда время закончится, отдай карточку другим игрокам и **перескажи** прочитанное. Во время пересказа ты можешь смотреть на картинку на карточке.

- Если вся информация изложена верно, ты получаешь **2 жетона за обычную карточку** или **3 жетона за сложную**.

- Если часть информации пропущена, но все пять пунктов упомянуты, ты получаешь **1 жетон за обычную карточку** или **2 жетона за сложную**.

- Если один или несколько пунктов полностью пропущены, возвращайся на клетку, с которой пришёл.

Восклицательным знаком обозначены карточки повышенной сложности; их можно убрать, если в игре участвуют **дети 6–8 лет**.

Для детей правила пересказа обычных карточек можно **упростить**, как описано на с. 8.

Флаги стран мира

Клетка 8

● Положи перед собой **таблицу флагов стран мира**, а её копию — перед другими игроками.


● **Загадай и опиши флаг, не называя:**

- страну, которой он принадлежит;
- цвета флага;
- расположение флага в таблице.

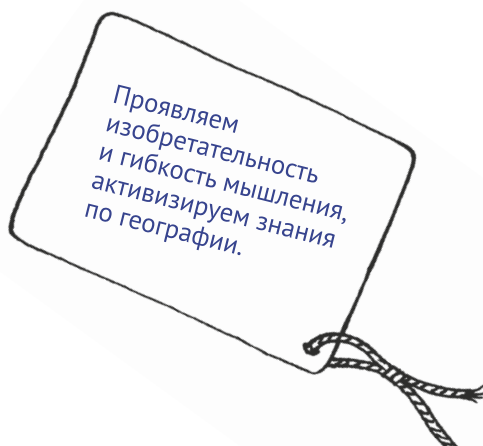
Нельзя дважды загадывать один и тот же флаг в течение игры.

Примеры

- В центре этого флага расположен кленовый лист.
- Это флаг с крестом цвета неба на фоне цвета снега.
- На этом флаге есть ещё один флаг и созвездие.

 Чтобы загадать и объяснить флаг, даётся полторы минуты (используй песочные часы).

- Если флаг отгадан, ты получаешь **1 жетон**. И **отгадавший игрок** также получает **жетон**.
- Если флаг никто не отгадал, возвращайся на клетку, с которой пришёл.



Вариант задания для детей от 10 лет и взрослых

● **Загадай флаг и расскажи о стране**, которой он принадлежит.

Можно упоминать:

- столицу;
- географическое положение (без указания части света или материка);
- политическое устройство;
- историческое событие;
- природные ресурсы;
- экономику.

Примеры

- Столица этой страны — Рейкьявик. (Исландия)
- В этой небольшой стране четыре государственных языка. Страна известна своими банками. На её территории более 200 лет не было войн. (Швейцария)
- В этой стране находится устье реки Нил. (Египет)
- Это северная монархия. Она владеет большими запасами нефти. (Норвегия)

Флажковая азбука

Клетка 39


С помощью весёлых цветных флажков на флоте передают сообщения. Также ими украшают к празднику корабли, подводные лодки и катера.

- Положи перед собой **таблицу флажковой азбуки**, а её копию – перед другими игроками.

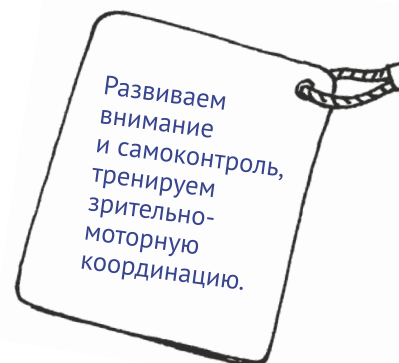
- **Загадай слово и нарисуй** цветными карандашами флажки, из которых оно состоит.

Нельзя дважды рисовать одно и то же слово в течение игры.

Другие игроки не должны смотреть, пока ты рисуешь.

 На рисование даётся полторы минуты (используй песочные часы).

- **Покажи** эту флажковую шифровку другим игрокам. Пусть они отгадывают слово, глядя на таблицу.

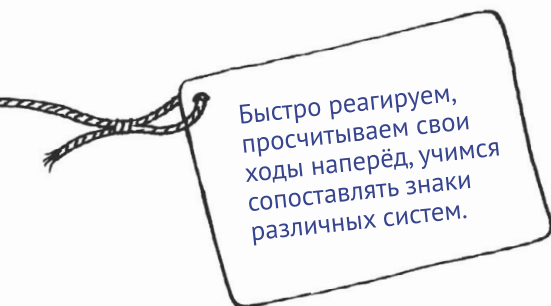


- Если слово отгадали, **переходи вперёд** на столько клеток, сколько букв в слове.

Задумывая слово, рассчитывай, на какую клетку попадёшь. Задание или условие на этой клетке нужно выполнить сразу (повтор хода, пропуск хода, работа с карточками или что-то другое).

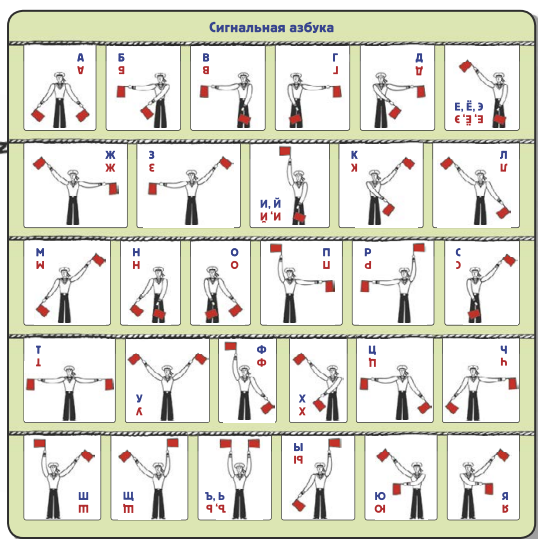
- За рисование флажков **жетоны** не выдаются, но тот, кто первым расшифрует слово, получает **1 жетон**.

- Если ты не успел нарисовать флажками слово целиком или его никто не смог отгадать, возвращайся на ту клетку, с которой пришёл.



Кстати, в издательстве «МИФ» есть вот такая вывеска из флажков.





Сигнальная азбука

Клетка 46

С помощью всего лишь двух флажков матрос может просигнализировать слова и целые фразы. Так без какой-либо техники можно передавать информацию с корабля на корабль, если они находятся недалеко друг от друга.

- Положи перед собой **таблицу сигнальной азбуки** вверх ногами, чтобы читались красные буквы (так легче повторять позы сигнальщика), а её копию в обычном положении — перед другими игроками.

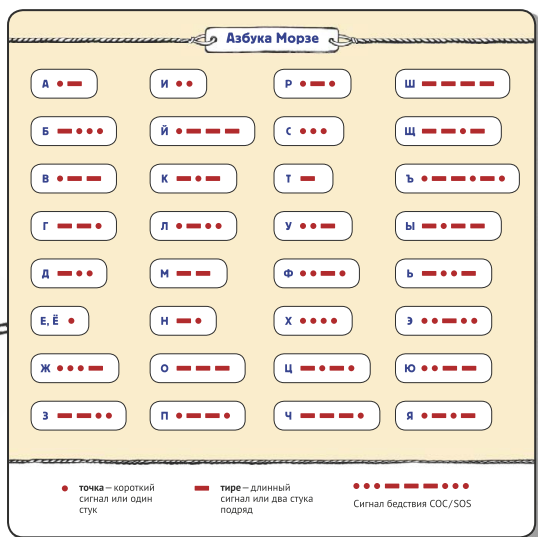
- **Загадай слово** из трёх-пяти букв. Не спеша **просигналь** его двумя красными карточками, как флажками.

- Повтори сигнал.

Нельзя дважды передавать одно и то же слово в течение игры.

- За передачу сигнала **жетоны** не выдаются, но тот, кто первым расшифрует слово, получает **1 жетон**.

- Если слово никто не отгадал, возвращайся на клетку, с которой пришёл.



Азбука Морзе

Клетка 35

Моряки используют морзянку для передачи радиосообщений.

- **Точка** — короткий сигнал или один стук.

- **Тире** — длинный сигнала или два стука подряд.

Вот пример: сигнал бедствия СОС/СОS, используемый в случае опасности. Он значит «Спасите наши души» — *Save Our Souls*.



- Положи перед собой **таблицу азбуки Морзе**, а её копию — перед другими игроками.

- **Загадай слово** из трёх-пяти букв. Чётко и не спеша **выстучи** его с помощью морзянки.

- Повтори действие.

Нельзя дважды передавать одно и то же слово в течение игры.

- За передачу сигнала **жетоны** не выдаются, но тот, кто первым расшифрует слово, получает **1 жетон**.

- Если слово никто не отгадал, возвращайся на клетку, с которой пришёл.

Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков **попадает точно на клетку 63** с маяком.

Если при броске кубиков выпадает большее значение, чем нужно, чтобы попасть на клетку 63, игрок доходит до неё и сразу же возвращается на оставшееся количество шагов. Если при этом он попадает на повтор хода или на клетку с кубиками, то продолжает двигаться назад. Движение к маяку игрок начинает со следующего своего хода.

Игроки **подсчитывают жетоны**, заработанные при выполнении заданий, и **определяют победителей**.

- **Победитель по скорости** – первый, кто попал точно на клетку 63 с маяком. Получает звание *капитана*.
- **Победитель-знаток** – тот, кто заработал больше всего жетонов с помощью заданий. Получает звание *исследователя морей*.
- **Абсолютный победитель** – первый во всём: и по скорости, и по количеству жетонов. Получает звание *адмирала*.

Вариант: адмиральская игра

Игра может быть продолжена и после того, как определился победитель по скорости (капитан), если он не набрал больше всех жетонов.

Игроки продолжают бороться за первенство по количеству жетонов, чтобы получить звание *исследователя морей*. При этом **капитан**, сохраняя полученные ранее жетоны, начинает путь со старта и борется за звание *адмирала*.

Подсчёт жетонов и определение победителей происходят, когда следующий после капитана игрок попадает точно на клетку 63.

Как упростить игру для детей 6–8 лет

- Из колод «Объясни слово» и «Тренируй память» уберите сложные карточки, помеченные восклицательным знаком.
- Засчитывайте близкий по смыслу ответ. Например, «рыбы» вместо «косяк рыб», «раковина» вместо «морская раковина».
- Помогайте детям читать карточки «Тренируй память» или же два-три раза засчитывайте им текст, чтобы они запоминали на слух.
- Предлагайте пересказать из карточки «Тренируй память» не пять фактов, а три или даже один запомнившийся факт.
- При работе с таблицами сигнальной, флажковой азбук и азбуки Морзе загадывайте не слово, а одну букву.
- Перечисляя морских рыб и млекопитающих (задания клеток «Назови...»), дети могут называть меньше слов: не пять рыб, а две-три, не три млекопитающих, а одно.
- Попробуйте упростить окончание игры: считайте, что игрок достиг маяка, даже если не было точного попадания на клетку 63.
- Играйте одним кубиком.



ЕАС

© Сурова Э.М., Суков Ф.Л.
Разработка, тексты и оформление, 2019
© Издание на русском языке.
ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2019