

## ПАСПОРТ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ «Помочь волку»

Название игры	«Помочь волку»
Возрастные ограничения	5-7 лет
Краткая аннотация	Настольная игра представляет собой настольный квест по мотивам сказки Салтыкова-Щедрина «Глупый Волк». Участники отправляются в приключение по игровому полю, чтобы помочь Волку преодолеть жизненные трудности, заботливо обеспечивая его семью и вдохновляя его стать добрее.
Механика игры	Игроки по очереди бросают кубик и двигаются вперёд на выпавшее число клеток. - Оказавшись на клетке с животным, игрок вытаскивает соответствующую карточку с заданием и выполняет её. Клетка, на которой остановился игрок, определяет, какую карточку с заданием ему взять. - Выполнение заданий приносит очки в качестве ресурсов (жетон с изображением мяса) и положительные изменения в отношении к Волку. - Если игрок не может выполнить задание, то он переходит на 2 клетки назад
Комплектация игры (наполнение)	Игровое поле, имитирующее территорию леса. - Карточки с заданиями. - Фишки участников представляют собой волка и его семью. - Ресурсы (еда, добрые дела). - Кубик.

## Настольная игра «Помочь Волку»

### Идея игры:

По мотивам сказки Салтыкова-Щедрина « Помочь Волку» , участники отправляются в приключение, чтобы помочь Волку преодолеть жизненные трудности, заботливо обеспечивая его семью и вдохновляя его стать добрее.

### Цель игры:

Научить детей ценностям дружбы, взаимопомощи и честности, основываясь на сказке Салтыкова-Щедрина "Бедный волк". Цель игры — двигаться по кругу игрового поля, останавливаясь на клетках с изображениями различных животных, выполняя их задания и продвигаясь ближе к победе. Собрать необходимое количество ресурсов для поддержания здоровья Волка и его семейства, а также развить доброту и отзывчивость, уменьшив негативное отношение окружающих животных к волку

### Характеристики игры:

- Время игры: 30-60 минут.
- Количество игроков: 2-4 человека.
- Сложность: Средняя.

### Материалы игры:

- Игровое поле, имитирующее территорию леса.
- Карточки с заданиями.
- Фишки участников представляют собой волка и его семью.
- Ресурсы (еда, добрые дела).

### Правила игры:

#### 1. Начало игры:

- Все игроки ставят свои фишки на стартовую клетку.
- Разделите карточки с заданиями на стопки с изображениями животных
- Назначьте лидера группы (первого игрока, начинающего движение).

#### 2. Ход игры:

- Игроки по очереди бросают кубик и двигаются вперёд на выпавшее число клеток.
- Оказавшись на клетке с животным, игрок вытаскивает соответствующую карточку с заданием и выполняет её. Клетка , на которой остановился игрок, определяет, какую карточку с заданием ему взять.
- Выполнение заданий приносит очки в качестве ресурсов (жетон с изображением мяса) и положительные изменения в отношении к Волку.
- Если игрок не может выполнить задание, то он переходит на 2 клетки назад.

#### 3. Оценка успехов:

- По завершении игры подсчитывается общее количество собранных ресурсов и добрых дел.
- Оцените изменение отношения к Волку среди обитателей леса.

#### 6. Завершение игры:

- Игра продолжается до достижения одного из игроков домика волка.
- Побеждают игроки, собравшие наибольшее количество позитивных изменений и обеспечившие благополучие Волка и его семьи.

Образцы карточек заданий:

Заяц.

1. Заяц хочет научиться прыгать высоко. Покажите, как вы можете прыгать, как заяц! Сделайте три больших прыжка.
2. Заяц собирает морковки. Задание: Найдите в комнате три предмета оранжевого цвета похожих на морковку и покажите их .
3. Заяц заблудился в лесу и не знает, как вернуться домой.  
– Задание: Придумайте план, как помочь зайцу найти дорогу.
4. Заяц заблудился в лесу.  
– Задание: Помогите зайцу найти дорогу домой! Покажите, как вы идете по тропинке, и расскажите, что он увидит по пути.

Медведь.

1. Медведь пытается поднять большое бревно, чтобы построить себе дом, но не может справиться один.  
Обсудите, как можно помочь медведю. Придумайте командное действие, которое бы все вместе могли сделать.
2. Медведь собирает ягоды. Придумайте, какие ягоды он может собрать, и нарисуйте их.
3. Медведь собирает ягоды. Придумайте, какие ягоды он может собрать, и нарисуйте их.
4. Поймайте рыбку для медведя. (Придумай, Как можно словить рыбу из пруда).

Сова

1. Сова хочет рассказать историю о своих приключениях, но стесняется.  
Поддержите сову! Придумайте способ, как она может рассказать свою историю другим животным
2. Птица сломала крыло.  
– Задание: Поиграйте в «птиц»! Придумайте, как можно «летать» с одним крылом. Как вы будете двигаться?
3. Сова любит рисовать. Нарисуйте своего любимого персонажа из сказки.
4. Птица хочет научиться петь. Придумайте свою песенку и спойте её всем!

Коза

1. Коза хочет устроить праздник. Придумайте, что можно приготовить на праздник, и расскажите об этом.
2. Коза любит учиться. Найдите три интересных факта о животных и расскажите о них.
- 3: Строительство убежища  
Описание: Постройте надёжное укрытие для семьи Волка. Расскажите, какое должно быть укрытие для волки. Из чего можно его построить .

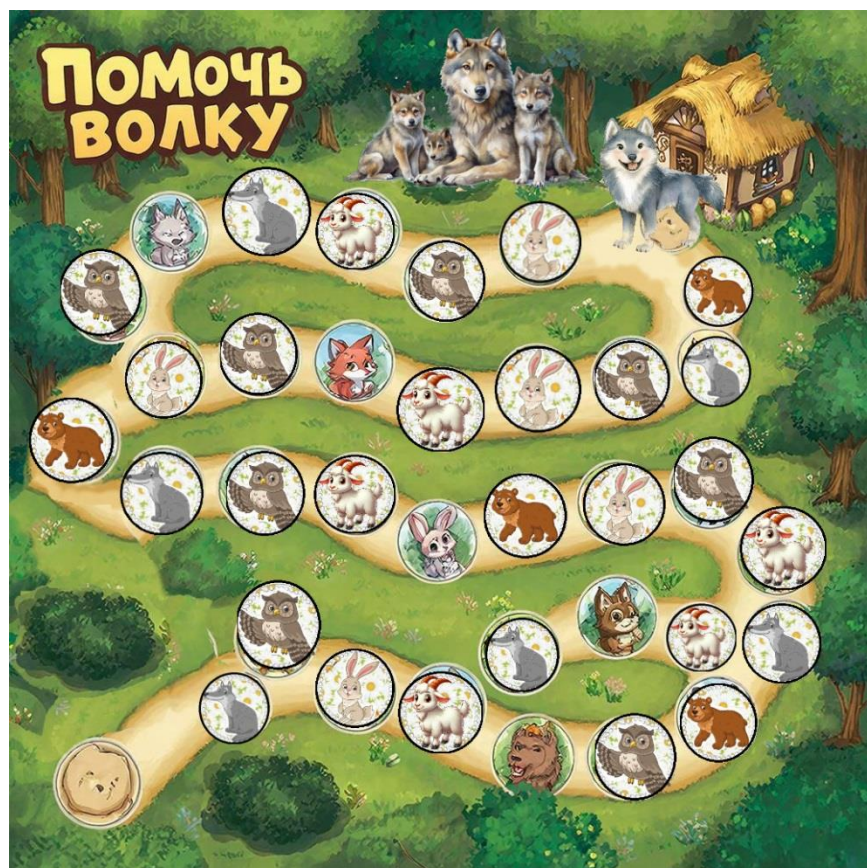
Пример выполнения задания:

- Игрок тянет карточку с заданием "Спаси птичку".
- Он решает, как именно он будет выполнять задание (например, изображает, как он освобождает птичку).
- После успешного выполнения задания он получает 3 шага вперед.
- Игрок записывает свои шаги и передает ход следующему игроку.

Мораль: Важно быть добрым и отзывчивым, помогать другим в трудные моменты, а также ценить дружбу и честность.

Эти карточки помогут детям развивать навыки коммуникации и креативного мышления, а также учат важности помощи и дружбы, доброты и взаимопомощи.

Игровое поле



карточки с заданиями.



Жетон добрых дел

Жетон ресурсы

