

Игра-путешествие «Из Хелма в Варшаву»

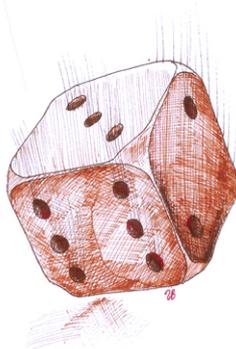
Откройте первый разворот книги Г. Клемента «Там, где нас нет» и посмотрите на карту. Это часть Польши. Названия, которые вы видите на карте, – это названия местечек. В переводе с польского слово «местечко» означает «городок», «маленький поселок». В таких местечках жили польские евреи. Во главе еврейской общины стоял раввин. Он принимал важные решения, к нему шли за советом. Жили евреи бедно. В еврейских семьях традиционно было много детей, их надо было обязательно учить грамоте и ремеслу. Стоит ли говорить, что в еврейских многодетных семьях часто не хватало денег на самое необходимое. Но евреи даже в самые трудные времена умели радоваться жизни. Что делать, если нечего есть и прохудилась обувь? Можно просто забыть про это и всю ночь напролет вместе с другими евреями искать ответы на важные вопросы о смысле жизни! Или мечтать о других странах и городах, где протекает совсем другая жизнь – веселая, беззаботная, безбедная...

Вы уже знаете, что случилось с Менделем, который отправился из города Хелм напрямиком в Варшаву?

Давайте представим себя на некоторое время жителями легендарного города Хелм и вместе с Менделем отправимся в Варшаву!

Для игры нам понадобится:

1. Книжка, точнее, ее первый разворот, на котором нарисована карта польских местечек.
2. Обычный игральный кубик. С его помощью вначале определяется очередность ходов, а потом – количество «переездов» из города в город для каждого игрока.
3. Фишка для каждого игрока (это может быть обычная пуговица или квадратик из картона)
4. Карточка, на которой нарисованы сапоги или написано слово «сапоги», – для каждого игрока. С помощью этой карточки можно мешать соперникам.
5. Каждый игрок выбирает себе одну букву русского алфавита. Для этого можно использовать готовые карточки с буквами, а можно просто отметить свою букву на общем листочке с напечатанным алфавитом. С помощью буквы можно защититься от помехи.



Ход игры

Все игроки (фишки) собираются в городе Хелм. Отсюда начинается игра. Попасть в Варшаву можно разными путями – каждый выбирает свой. Игрок сам выбирает свой путь, он может за свой ход пройти столько городов, сколько точек (очков) выпадет на кубике. Если для того, чтобы попасть в другой город, игроку нужно перейти дорогу (найдите на карте пример дороги), то на этот переход он должен потратить дополнительное очко (например, чтобы перейти через дорогу, надо не менее двух очков: одно очко – переход через дорогу и одно очко – попадание в город). Точно так же одно очко тратится на переход через мост. А вот если надо переправиться через реку по воде, то такая переправа стоит два очка (например, чтобы попасть в город, находящийся за рекой, нужно не менее трех очков: два очка – переправа и одно очко – попадание в город).

У каждого игрока в запасе есть карточка с «сапогами». Он может один раз за игру воспользоваться ею вместо хода, положив перед фишкой одного из соперников. Увидев «сапоги», игрок тут же возвращается обратно в Хелм и свой очередной ход делает уже из этой начальной точки. Но его может спасти «защита» – та буква, которую он выбрал на эту игру. Если в названии города, где остановился игрок, есть эта буква, то помеха оказывается недействительной, игрок остается на месте и продолжает игру.

Победит тот, кто первый доберется до Варшавы.



