

Игра-бродилка

«Всё оборачивается к лучшему!»

Для игры необходимо приготовить:

- кубик
- фишки по количеству игроков
- игровое поле (см. приложение)

На игровом поле есть:

- Рабочие клеточки
- Значимые клетки, попав на них игрок должен следовать указаниям. Эти клетки помечены цветом
- Клетки с изображением принадлежностей Шабата. Они расположены в разных местах поля. Принадлежности помечены точками (как на кубике): 1 точка – салфетка для хал, 2 точки – свечи, 3 точки – халы, 4 точки – бокал, 5 точек – кувшин с вином, 6 точек – блюдо с фруктами. Попав на одну из этих клеток, игрок говорит «Шабат шалом» и переходит на две клетки вперед.
- Клетки 11 и 12 (например). Здесь встречаются Шабат. Попав на одну из этих клеток, игрок кидает кубик и, в зависимости от количества точек, выбирает один из предметов, необходимых для встречи Шабата.

Начало игры

Все фишки стоят на клетке № 1 – это дворец шаха. Кидают по очереди кубик и отправляются в путешествие.

Если игрок попадает на одну из клеток с изображением принадлежностей для Шабата, он должен сказать «Шабат шалом» и перейти на две клетки вперед.

Шабат шalom!

פג

55

1

54

53

2

3

52

4

51

5

50

6

49

48

47

46

7

45

8



39

44



37

40

43



10

36

41

42

35

34

33

32

11



12

27

28

29

30

31

13



15



16

25

24

23

22



20

19

18



З А Д А Н И Я



Клетка № 4

«Стояла чудная звездная ночь»

Полюбуйся вместе с шахом на звезды, пропусти один ход.

Клетка №7

*«Через окно было слышно пение и смех,
там встречали Шабат»*

Переходи сразу на цифру 11 и оставайся там до следующего хода.

Клетка № 11 и Клетка № 12

Кидай снова кубик. В зависимости от количества точек выбери один из предметов Шабата и встань на эту клетку.

Клетка № 16

*«Указ шаха: больше никому не дозволено чинить
обувь на улице!»*

Что делать, возвращайся на две клетки назад и останься там до следующего хода.

Клетка №18

*«Весь день бедняк бродил по узким улицам и
торговал богдой»*

Интересно, сколько он заработал? Брось кубик и продвись на столько клеточек вперед, сколько выпало на кубике. Оставайся там до следующего хода.

Клетка № 24

*«Указ шаха: никому не дозволено продавать
воду на улицах!»*

Теперь тебе придется вернуться на 4 клетки назад.

Клетка № 28

«Весь день бедняк рубил и собирал ветки»

Останься и помоги ему. Тебе придется пропустить ход.

Клетка № 30

*«Шах объявил, что все дровосеки должны вступить
в дворицовую стражу»*

Ох, не повезло! Возвращайся во дворец на клетку №1.

Клетка № 32

*«Бедняк отправился в город и продал
свой серебряный меч»*

А чтобы выстругать взамен деревянный меч, ему нужно обратиться к дровосекам. Отправляйся на клетку № 28 и оставайся там до следующего хода.

Клетка № 36

*«Теперь ты королевский палач!
Доставляй меч и руби голову!»*

Надо помолиться и подумать, что делать. Пропусти ход.

Клетка № 40

*«Он вытаскил из ножен свой деревянный меч и
поднял его высоко над головой!»*

Гениальная идея! Для беседы с шахом отправляйся на 5 клеток вперед и оставайся там до следующего хода.

Клетка № 50

*«Шах пригласил бедняка к себе во дворец и сделал его
своим придворным советником»*

Собеседники незаметно продвинулись на 3 клетки вперед.

Клетка № 55

**Путешествие закончилось!
Все приглашены на Шабат!
Шабат шалом!**



Клетка № 11 и Клетка № 12



1 точка – салфетка для хал

2 точки – свечи

3 точки – халы

4 точки – бокал

5 точек – кувшин с вином

6 точек – блюдо с фруктами