

“Зимняя дорога”. Правила игры

Игра похожа на настолку, вроде “Монополии”. У каждого ребёнка (команды) есть поле, по которому он должен ходить.

Игровое поле будет распечатано для каждого игрока, но можно, если игроков мало, изобразить его и на доске, чтобы все видели прогресс конкурентов.

В маленьких аудиториях игра индивидуальная, в больших – команды по 2-3 человека (максимум – 4). Игра проходит в 3 тура по 20-25 минут (при этом движение по игровому полю – общее для всех туров). Если после трёх туров остаётся время – играется бонусный тур “Гробы” (сложные задачи по 4 балла каждая).

На каждый тур выдаётся лист с задачами + одна случайная из “дополнительных”. Каждую задачу тура можно пытаться сдать не более 2 раз (на первый раз обводим номер на листочке, на второй - зачеркиваем его). Проверяем только ответы.

При правильном решении игрок *обязан* сходить на количество клеток, *в точности равное* весу задачи в баллах (если не попал на препятствие, см. ниже).

Препятствия:

Заштрихованная клетка: *ледяной плен*. Попавший на такую клетку игрок сдает любую задачу (даже с весом 0!), чтобы выбраться из плена. При этом он остаётся на той же клетке, но следующим ходом уже продолжает движение. Выбравшимся на листике рядом с заштрихованной клеткой поставить подпись.

Снежинка на поле: *сугроб*. Чтобы вылезти, нужно сдать суммарно задач на 3 балла (одновременно).

Лужа: *внезапное потепление*. Со всех задач стекает 1 балл (кроме тех, у которых и так ноль).

Точки на поле: *град*. Под градом нельзя сдавать задачи с нечётным номером.

Буря: случается каждые 15 минут. С трёх или пяти задач (по усмотрению преподавателей) сдувается по 1 баллу (если задача весила хотя бы один балл). Выбор задач – генератор случайных чисел старшего по аудитории.