

hatber

# В СТРАНЕ УРОКОВ

## ТЕТРАДЬ

для НАСТОЛЬНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

учени \_\_\_\_\_ класса \_\_\_\_\_

школы \_\_\_\_\_

RPГ КАШЕВАР 2023

Игры в снежном замке

ТЕМА: НИЗШАЯ МИФОЛОГИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:

- ТРАНСФОРМАЦИЯ
- ЗАВЕСА
- ДЕТИ

АВТОР:

Мордовцев Глеб

ПОМОГАЛИ:

Зенков Саша

Мороз Ваня

В СТРАНЕ УРОКОВ - ЭТО  
НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА, ОСНОВАННАЯ  
НА "ПРИНЦЕССЕ В БАШНЕ"

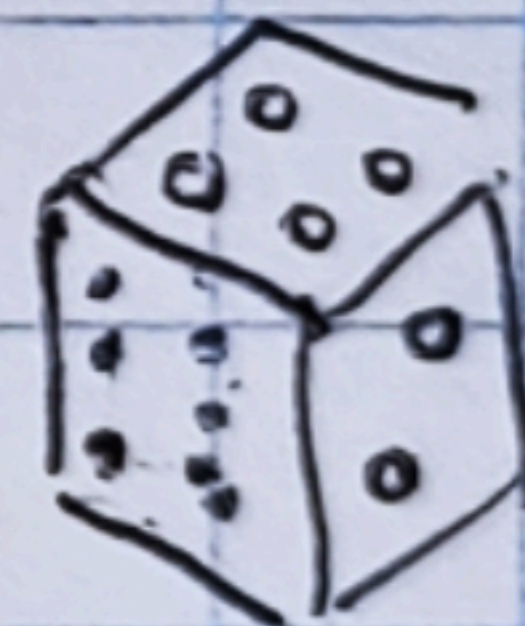
а вот и первое  
ключевое слово!

ИГРА ОТ  
Silver Hoof Games

Она рассчитана на детей от 4 до 10 лет,  
но может быть адаптирована и для  
игроков постарше.

Для игры понадобится:

- от 2<sup>х</sup> и более <sup>УЧАСТНИКОВ</sup> ~~ИГРОКОВ~~
- ШЕСТИГРАННЫЙ КУБИК
- несколько двойных листочков



ТАКЖЕ ОЧЕНЬ ПРИГОДУЮТСЯ  
ШТАМПЫ С ЧЕРЕПАШКОЙ  
И БЕЛОЧКОЙ

ИЛИ ИХ  
АНАЛОГИ

Один участник станет ведущим,  
остальные - ИГРОКАМИ.

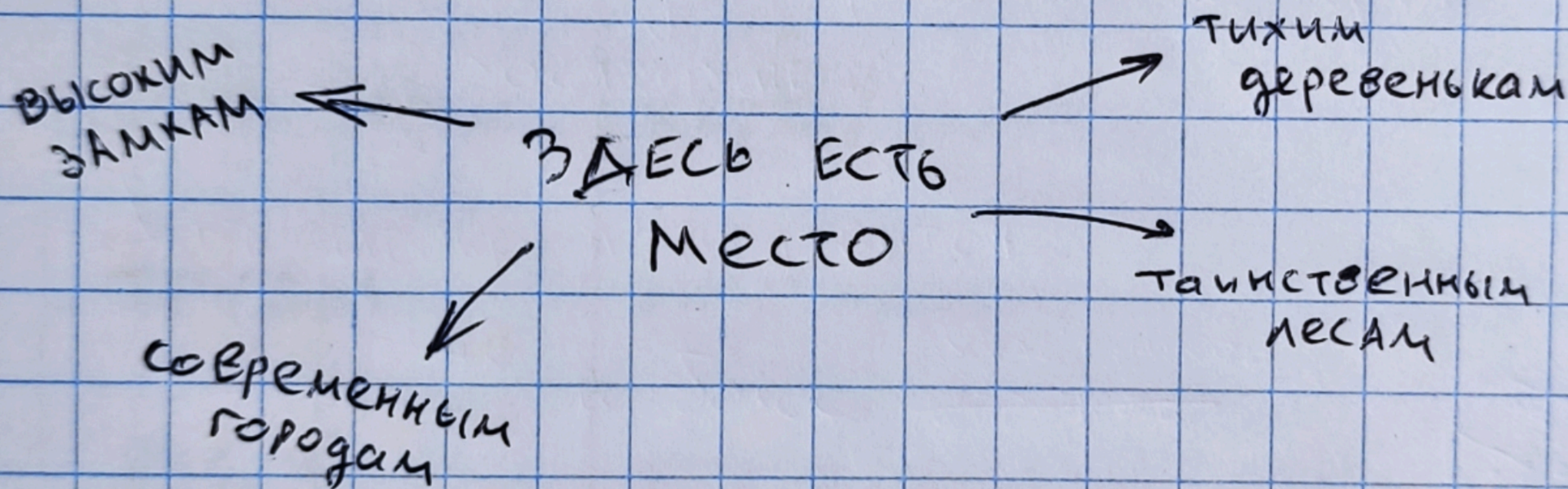
Главный герой игры —

ведущий  
играет  
за него

мальчик по имени Визя,  
он же проводник в истории и тот,  
кто описывает мир вокруг.



Действие происходит в вымышленной стране,  
населенной обычными людьми, говорящими животными  
и волшебными существами.



это не  
сказка,  
это легенда

Визя — маленький житель этой страны,  
примерный ученик и юный детектив,  
который любит разгадывать загадки и помогать другим.

отсылочка

А еще здесь обитает ХУЛИГАН. Он любит  
совершать ошибки, которые приводят к проблемам  
у жителей страны. Поэтому Визе часто приходится  
спасать местных обитателей — искать ошибки  
и исправлять их с помощью своих верных друзей,

ПРЕДМЕТОВ ИЗ РЮКЗАЧКА.

за них  
играют  
остальные

# ДУХИ НАУК

и вот вам  
низшая  
мифология

Каждый игрок должен выбрать себе науку  
и предмет, который её олицетворяет.

НАУКА	КАК ВЫГЛЯДИТ ПРЕДМЕТ?
МАТЕМАТИКА	КАЛЬКУЛЯТОР / СЧЁТЫ / ОФИЦЕРСКАЯ ЛИНЕЙКА
РУССКИЙ ЯЗЫК	АЗБУКА / ТЕТРАДЬ с прописями / СЛОВАРЬ
ЕСТЕСТВОЗНАНИЕ	КАРТА / КОМПАС / МИКРОСКОП
ТРУДЫ	ОТВЕРТКА / МОЛОТОЧЕК / НИТКА с иголкой
ОБЖ	АПТЕЧКА / ПРОТИВОГАЗ / ОГНЕТУШИТЕЛЬ
ФИЗ-РА	ГАНДЕЛЯ / МЯЧ / СКАКАЛКА



Все эти предметы умеют говорить!

Их задача - советовать Визе, как поступить  
в той или иной ситуации.

В зависимости от выбранной науки, каждый игрок получает по два ПРИНЦИПА, которыми он может руководствоваться в процессе игры.

Я всё считаю! ← МАТЕМАТИКА → Везде ищут плюсы!

Великий и могучий! ← РУССКИЙ ЯЗЫК → Найдем общий язык!

Везде найду выход! ← ЕСТЕСТВОЗНАНИЕ → Дружу с природой!

Всё можно починить! ← ТРУДЫ → Терпение и труд всё перетрут!

Безопасность превыше всего! ← ОБЖ → Законы нарушать нельзя!

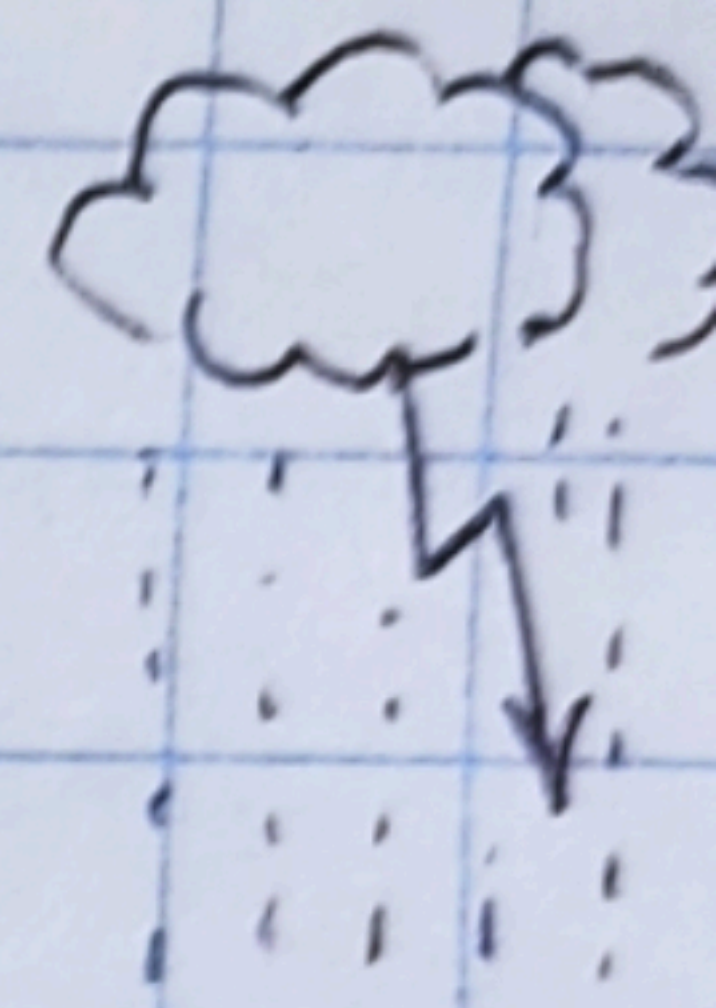
В здоровом теле здоровый дух! ← ФИЗРА → Быстрее! Выше! Сильнее!

Пусть каждый игрок возьмёт двойной листочек и запишет на нем свою науку, предмет и принципы.

↑  
внешний вид

# ОШИБКИ и ПРОБЛЕМЫ

Ведущему нужно придумать ошибку, которую хулиган мог совершить. Эта ошибка, как злая и вредная сущность, портит все на своем пути и меняет мир в худшую сторону.

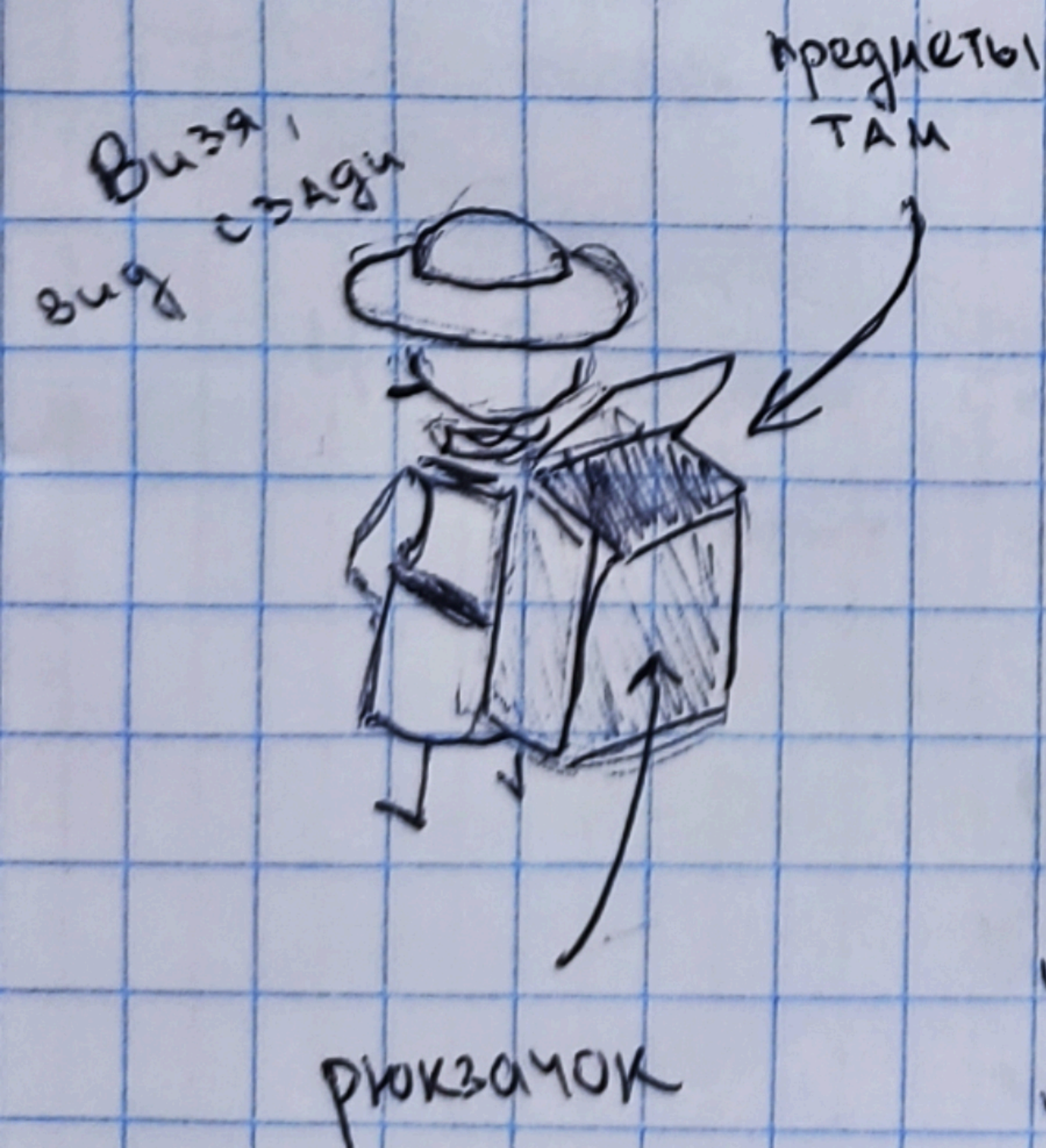


Вот вам и трансформация!

Затем ведущий должен придумать несколько проблем, которые произошли из-за этой ошибки

Обычно это небольшие, локальные беды, которые приключаются с добрыми жителями страны.

Ниже будет приведено несколько примеров.



Сколько придумать проблем?

Примерно столько, сколько составляет средний возраст игроков.

игрок 1 - 4 года

игрок 2 - 6 лет

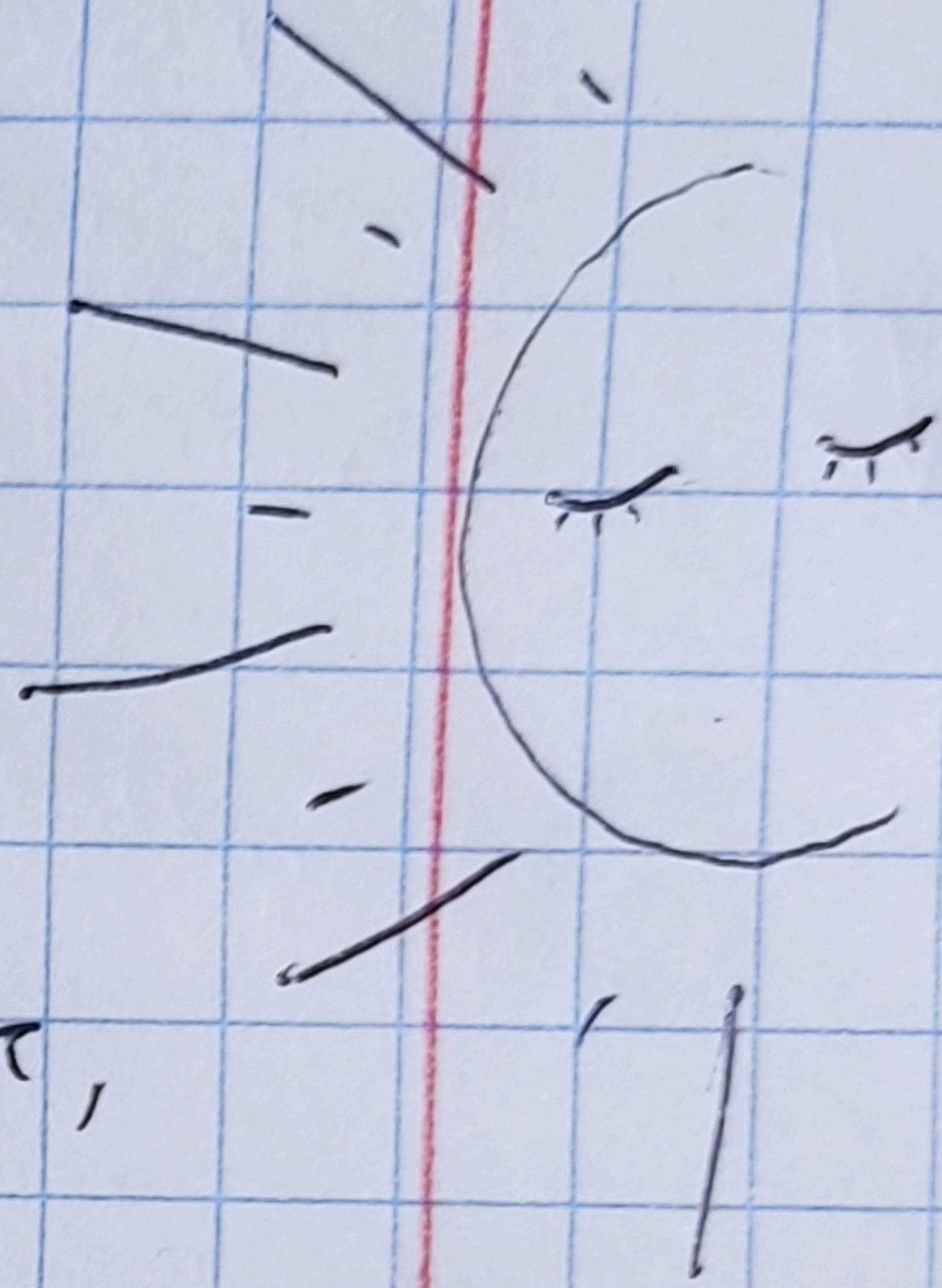
игрок 3 - 10 лет

$$\Rightarrow \frac{4 + 6 + 10}{3} = 6,66 \text{ проблем}$$

# ОШИБКА № 1

Слово "СОНЦЕ" написано неправильно

← теперь всех клонит в сон днём  
и происходят прочие аномалии

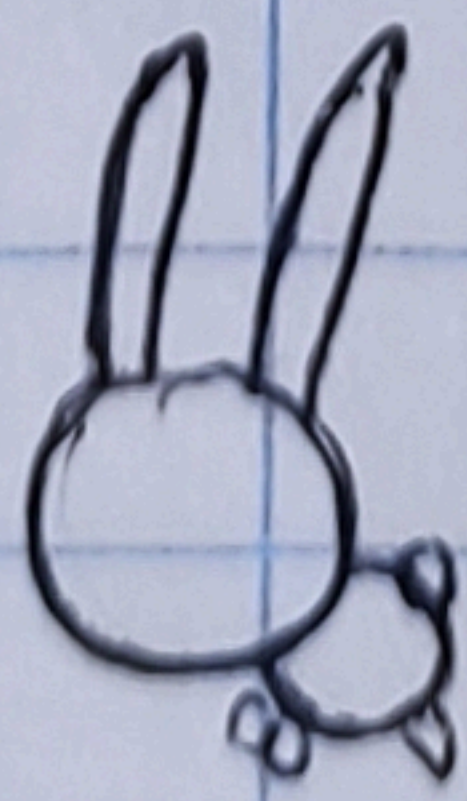


## ПРОБЛЕМЫ:

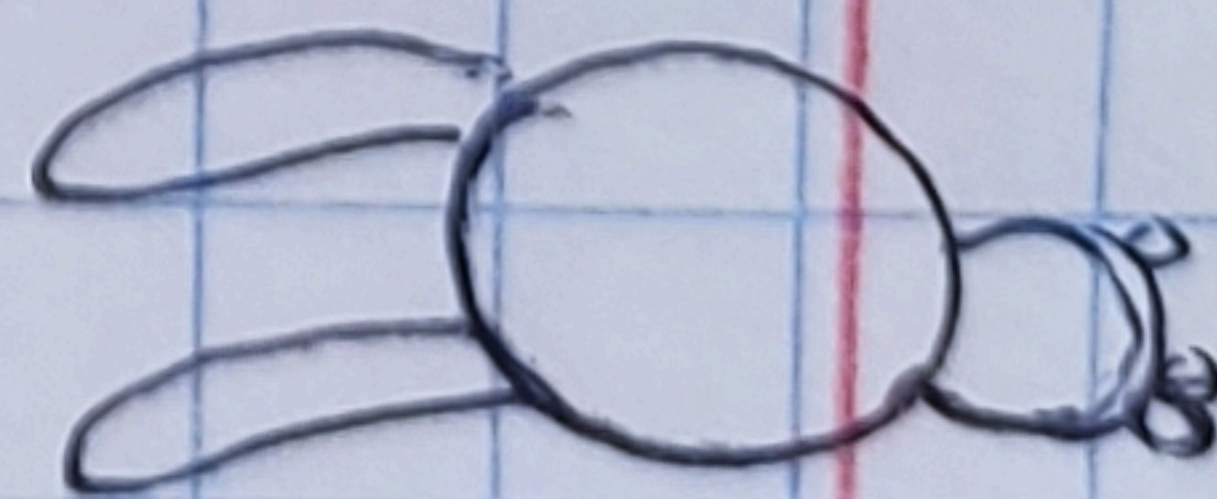
1. Охранник МАГАЗИНА уснул и не видит,  
как бандаиты крадут конфеты.
2. Старичок задремал на жаре под деревом,  
и его сон воплотился в реальность  
в виде шкодливых лесовичков
3. Лодочник уснул во время переправы,  
и теперь его лодку уносит в сторону водопада
4. Зайчата спали весь день, и теперь  
не могут уснуть ночью.



зайчата



бегают



МАМА УСТАЛА

# ОШИБКА №2

Три землекопа могут вырыть траншею ровно за один день. Сколько нужно землекопов, чтобы вырыть такую же траншею ровно за два дня? Ответ - полтора землекопа.

↑ неправильно!

нижние  
половины  
землекопов

## ПРОБЛЕМЫ:

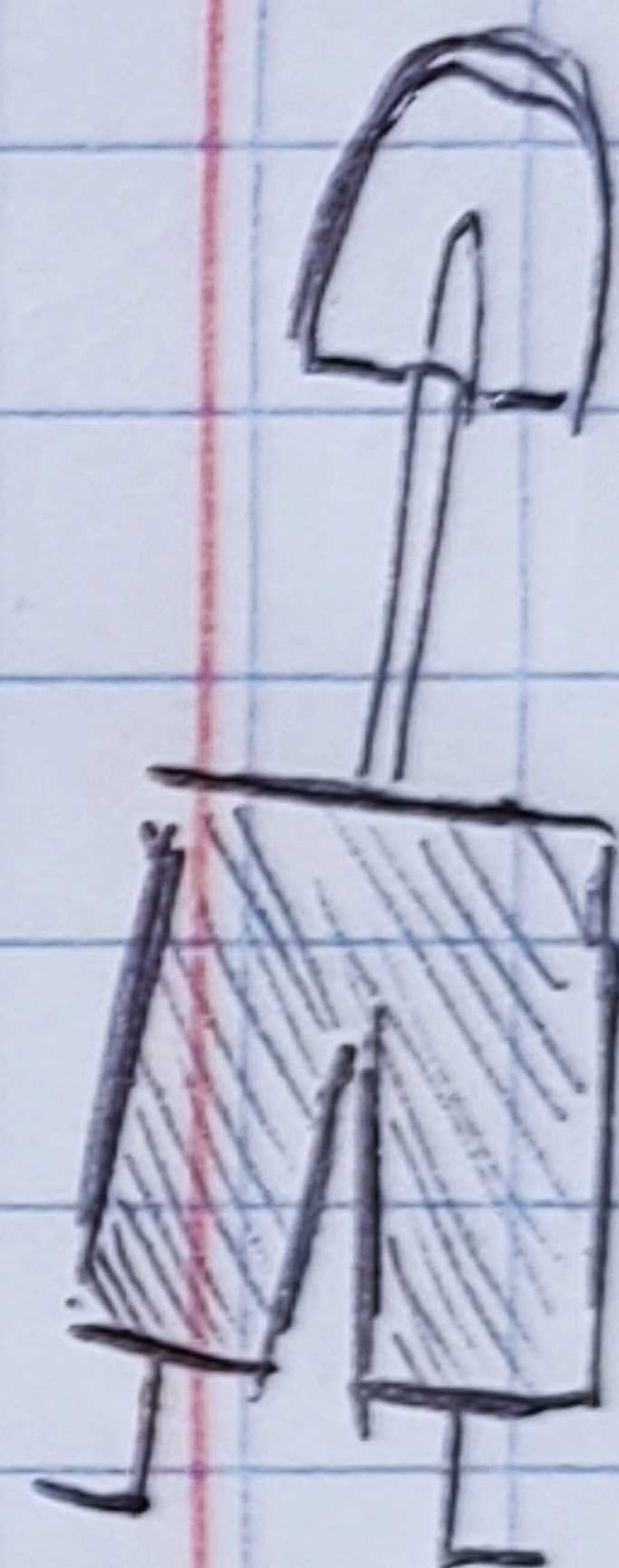
1. Злые ноги ходят по огородам и давят от злости посева.

2. Другие злые ноги наугали бельчат, и теперь те боятся вылезать из дупла.

3. Усталые землекопы вышли на митинг и перекрыли центральную улицу города.

Мальчик Володя может опоздать из-за этого в кино!

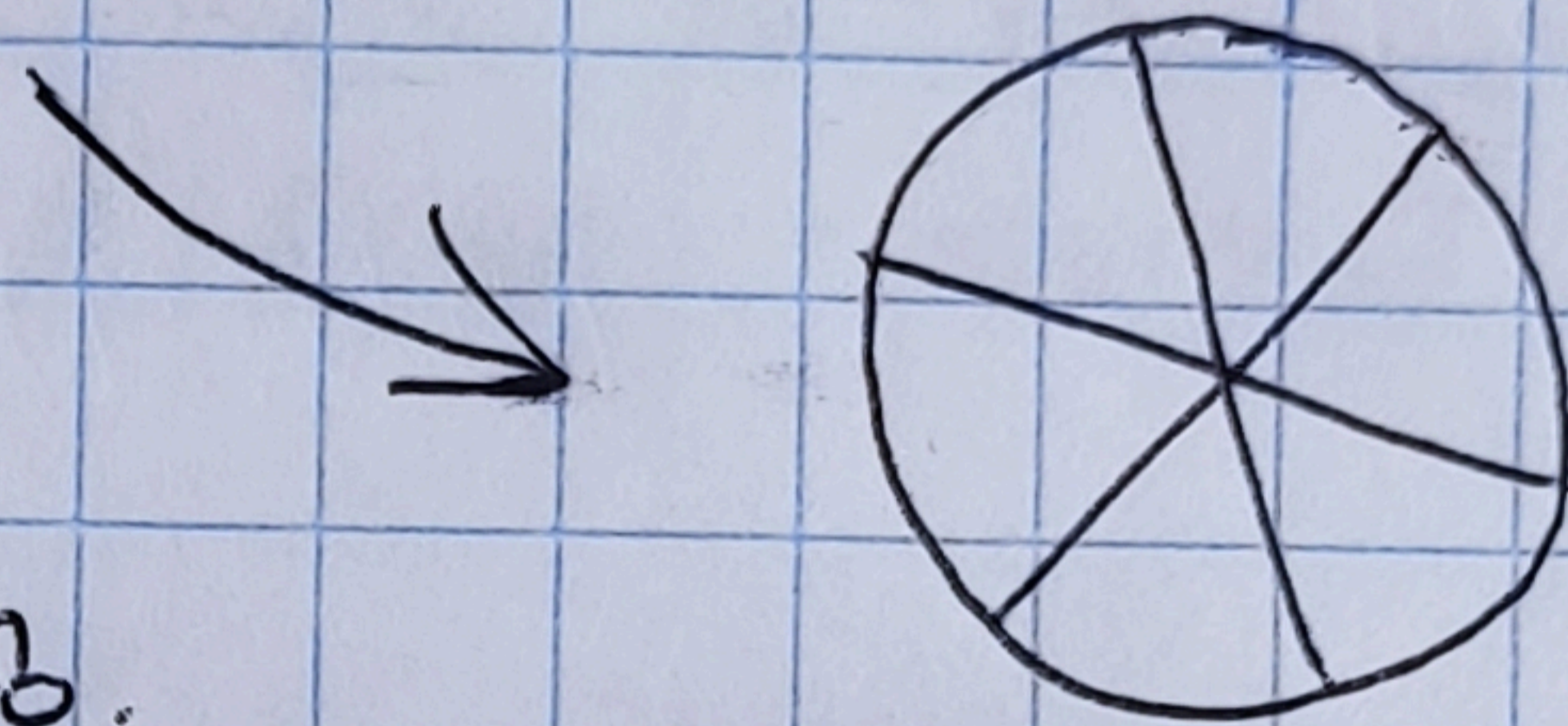
4. Траншея не вырыта вовремя, и вода из труб может затопить улицы!



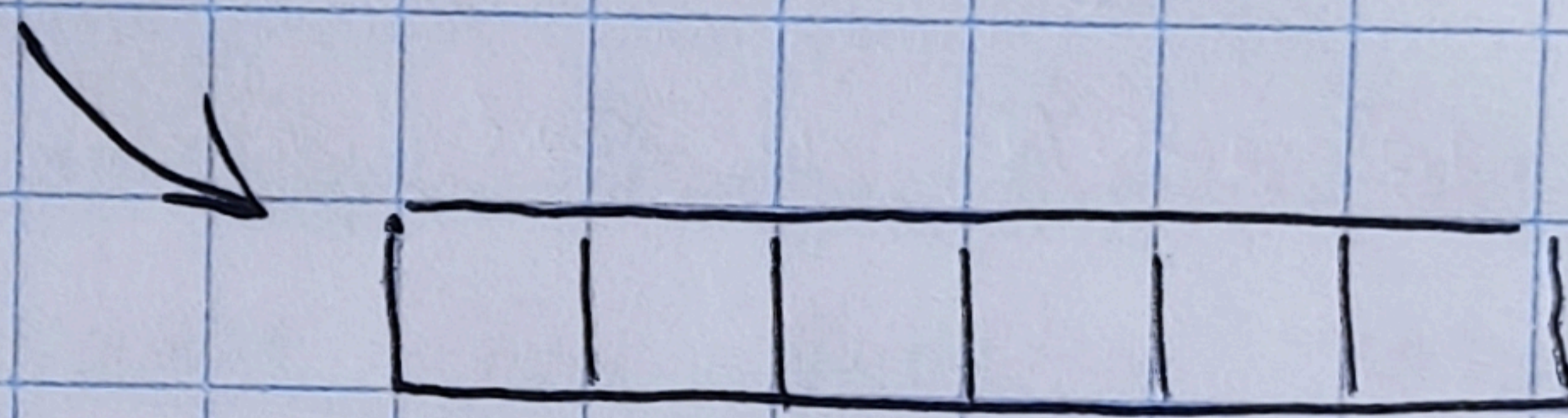


# ЗАВЕСА ТАЙНЫ

Пусть ведущий нарисует счётчик и положит перед игроками. Счётчик может выглядеть как круг, разделенный на сектора



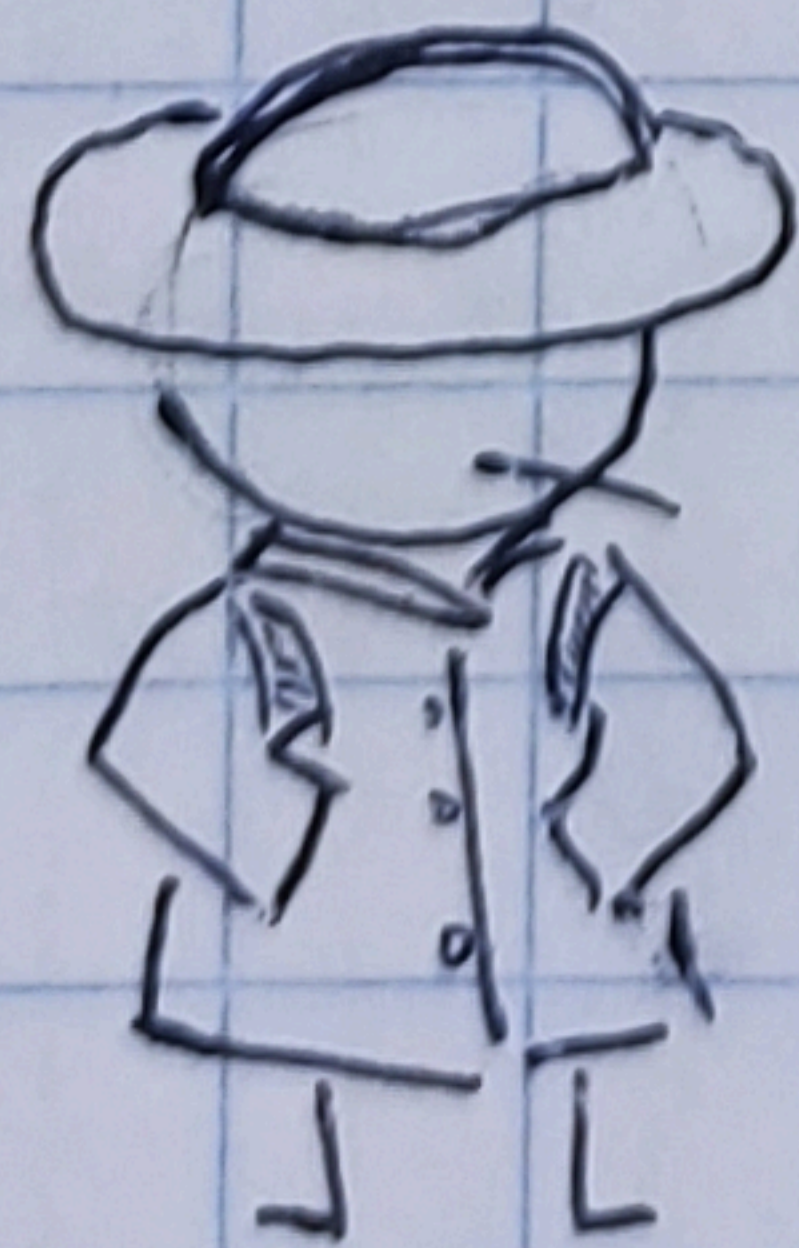
или полоска из квадратов.



Количество секторов должно быть равно количеству проблем. Счётчик отражает завесу тайны, за которой скрывается ошибка, причинившая столько бед.

Ошибка откроется игрокам только когда счётчик заполнится!

но есть и исключения, об этом чуть позже



← всё ещё легкеч

юный детектив Визя и его друзья

# РЕШЕНИЯ

Ведущий, от лица Визы, рассказывает игрокам о том, как он путешествует по стране и сталкивается с возникшими проблемами. Возможно, кто-то из жителей обратится к Визе за помощью, или он сам окажется в гуще событий.

Когда ведущий описывает очередную проблему, игроки должны придумать, как эту проблему решить. Они, как главные советники Визы, вылезают из рюкзака и предлагают свои версии того, что Виза должен сделать.

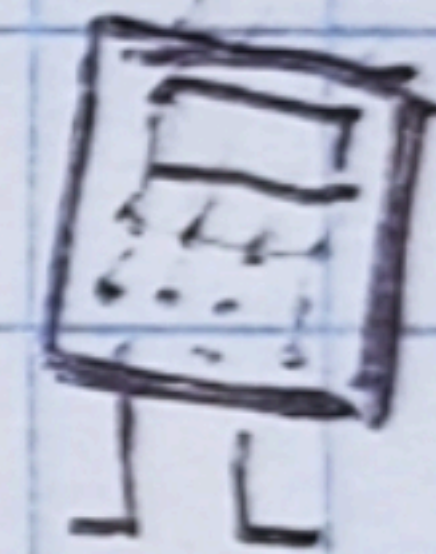
старайтесь выбирать так, чтобы у каждого игрока была возможность проявить себя во время игры.

Ведущий выбирает самую интересную из идей. Игрок, предложивший её, должен бросить игровой кубик.

- добавьте к результату  $+1$ , если игрок отразил в своей идее один из принципов своей магии

- добавьте к результату  $+1$ , если при этом Визе понадобится именно тот предмет, который представляет игрок

Бей зло-  
лопатой!



## Определяем результат:

от 1 до 3 - Визя с трудом решил проблему, но что-то пошло не так. Опишите неприятное последствие и поставьте игроку штамп с черепашкой.

от 4 до 6 - Визя решил проблему и избежал любых возможных потерь. Поставьте в листочке игрока штамп с белочкой.

от 7 и выше - Критический успех! Визя мастерски справился с угрозой и получил приятный бонус. Поставьте в листочке игрока штамп с белочкой, а также придумайте вместе, что Визя мог получить — полезный предмет, или нового союзника.

Запишите этот бонус на отдельном листочке и положите в центр стола. Любой игрок сможет использовать его при решении будущих проблем. Он тоже даст  $+1$  к броску, но только один раз. После успешного применения бонус придется убрать со стола.



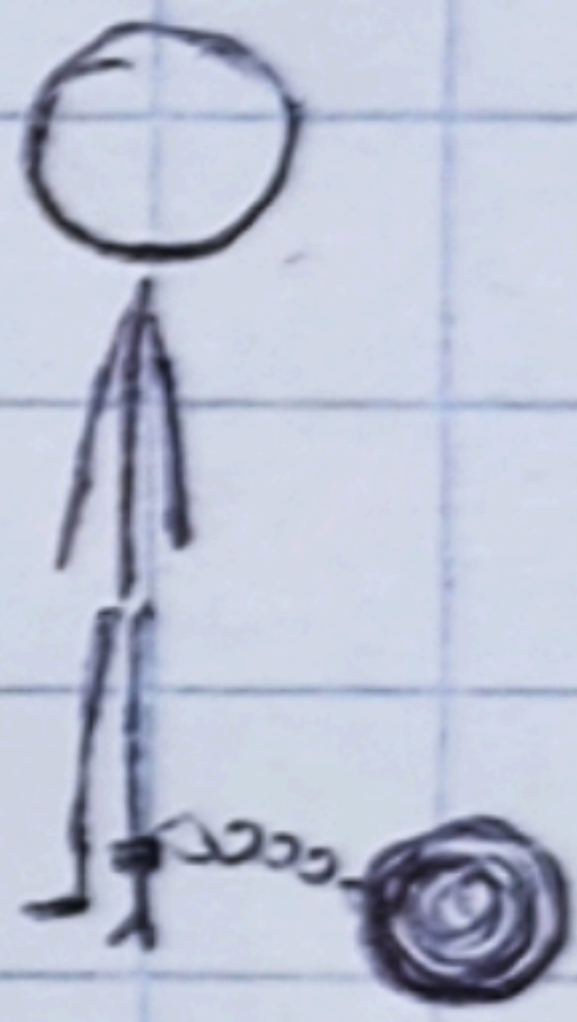
Визя ищет ошибку

только если  
это бюджет  
сюжетно  
обосновано!

Когда все проблемы будут решены, счётчик  
завесы тайны заполнится и ошибка проявит себя.  
Если кто-то из игроков догадается, что за ошибка  
стала причиной проблем раньше, чем счётчик  
заполнится полностью, он получит два штампа  
с белочкой, и ошибка тоже откроется.

x2!

Ведущий должен показать ошибку игрокам.  
Пусть они её исправят — правильно решат задачу  
или поправят неверно составленное предложение.  
Когда они справятся, ошибка исчезнет, страна  
будет спасена, а хулиган с позором отправится  
восвояси, думать о своём поведении.



Подсчитайте количество штампов у каждого игрока.  
Те, у кого штампов с белочкой больше, чем  
штампов с черепашкой, получают сладкие призы.



если ведущий их заранее подготовил

Остальные получают утешительные награды  
(или десять ударов розгами)

весёлой учёбы, друзья!



## МЕТРИЧЕСКАЯ СИСТЕМА МЕР

### МЕРЫ ДЛИНЫ (ЛИНЕЙНЫЕ)

1 сантиметр (см) = 10 миллиметрам (мм)  
 1 дециметр (дм) = 10 сантиметрам (см)  
 1 метр (м) = 10 дециметрам (дм)  
 1 метр (м) = 100 сантиметрам (см)  
 1 километр (км) = 1 000 метров (м)

### МЕРЫ ПЛОЩАДИ

1 кв. километр (км<sup>2</sup>) = 1 000 000 кв. метров (м<sup>2</sup>)  
 1 кв. метр (м<sup>2</sup>) = 10 000 кв. сантиметров (см<sup>2</sup>)  
 1 кв. метр (м<sup>2</sup>) = 100 кв. дециметрам (дм<sup>2</sup>)  
 1 гектар (га) = 10 000 кв. метров (м<sup>2</sup>)

### МЕРЫ ОБЪЕМА

1 литр (л) = 1 куб. дециметру (дм<sup>3</sup>)  
 1 куб. дециметр (дм<sup>3</sup>) = 1 000 куб. сантиметров (см<sup>3</sup>)  
 1 куб. метр (м<sup>3</sup>) = 1 000 000 куб. сантиметров (см<sup>3</sup>)  
 1 куб. метр (м<sup>3</sup>) = 1 000 куб. дециметров (дм<sup>3</sup>)

### МЕРЫ МАССЫ

1 грамм (г) = 1 000 миллиграммов (мг)  
 1 килограмм (кг) = 1 000 граммов (г)  
 1 центнер (ц) = 100 килограммам (кг)  
 1 тонна (т) = 1 000 килограммов (кг)

## ТАБЛИЦА УМНОЖЕНИЯ

2 x 1 = 2	3 x 1 = 3	4 x 1 = 4	5 x 1 = 5
2 x 2 = 4	3 x 2 = 6	4 x 2 = 8	5 x 2 = 10
2 x 3 = 6	3 x 3 = 9	4 x 3 = 12	5 x 3 = 15
2 x 4 = 8	3 x 4 = 12	4 x 4 = 16	5 x 4 = 20
2 x 5 = 10	3 x 5 = 15	4 x 5 = 20	5 x 5 = 25
2 x 6 = 12	3 x 6 = 18	4 x 6 = 24	5 x 6 = 30
2 x 7 = 14	3 x 7 = 21	4 x 7 = 28	5 x 7 = 35
2 x 8 = 16	3 x 8 = 24	4 x 8 = 32	5 x 8 = 40
2 x 9 = 18	3 x 9 = 27	4 x 9 = 36	5 x 9 = 45
2 x 10 = 20	3 x 10 = 30	4 x 10 = 40	5 x 10 = 50
6 x 1 = 6	7 x 1 = 7	8 x 1 = 8	9 x 1 = 9
6 x 2 = 12	7 x 2 = 14	8 x 2 = 16	9 x 2 = 18
6 x 3 = 18	7 x 3 = 21	8 x 3 = 24	9 x 3 = 27
6 x 4 = 24	7 x 4 = 28	8 x 4 = 32	9 x 4 = 36
6 x 5 = 30	7 x 5 = 35	8 x 5 = 40	9 x 5 = 45
6 x 6 = 36	7 x 6 = 42	8 x 6 = 48	9 x 6 = 54
6 x 7 = 42	7 x 7 = 49	8 x 7 = 56	9 x 7 = 63
6 x 8 = 48	7 x 8 = 56	8 x 8 = 64	9 x 8 = 72
6 x 9 = 54	7 x 9 = 63	8 x 9 = 72	9 x 9 = 81
6 x 10 = 60	7 x 10 = 70	8 x 10 = 80	9 x 10 = 90

013957



**12T5B8\_05112** ТЕТРАДЬ школьная 12 л. А5 в крупную клетку. Соответствует требованиям ТР ТС 007/2011, ГОСТ Р 54543-2011. © ООО «ХАТБЕР-М», 117623, РФ, г. Москва, ул. Мелитопольская 2-я, вл. 4А, стр. 40, эт. 4, пом. 26. Сделано в России. Срок годности не ограничен. Особых условий хранения не требует. Утилизируется как бумажная и картонная макулатура.  
**Оптовая продажа:** (495) 925-11-08 [www.hatber.ru](http://www.hatber.ru) изготовлено 09.2020.

6+

EAC



12 арк. ТОВ «ХАТБЕР-М», 117623, РФ, м. Москва, вул. 2-я Мелітопольська, вол. 4А, буд. 40, пов. 4, п. 26. Термін придатності не обмежений. Особливих умов зберігання не вимагає.  
 12 п. «ХАТБЕР-М» ЖШҚ, 117623, РФ, Москва қ., 2-ші Мелітопольская көш., 4А и-гі, 40 қурылым, 4 қаб., 26 жай. Жарамдылық мерзімі шектелмеген. Сақтаудың ерекше шарттарын қажет етпейді. Ресейде өндірілген. Импорттаушы: «ХАТБЕР-Қазақстан» ЖШС. Мекенжайы: Қазақстан, 050000, Алматы қ., Жібек Жолы даңғылы, №135 үй, 5 қабат, 3 блок, Батыс қанаты. Топайым сауда: (727) 335-6-335 [www.hatber.kz](http://www.hatber.kz). Дайындалған күні: 09.2020.  
 12 л. ООО «ХАТБЕР-М», 117623, РФ, г. Москва, вул. 2-я Мелитопольская, вол. 4А, буд. 40, пав. 4, пом. 26. Тэрмін захоўвання не абмежаваны. Асаблівых умоў захоўвання не патрабуе. Імпартэр у Рэспублікі Беларусь: ТОО «Элінг», г. Мінск, вул. М. Танка, д. 36, к. 2. Тэл. +375 (17) 250-5555.  
 12 б. ЖЧК «ХАТБЕР-М», 117623, РФ, Москва, 2-я Мелитопольская көч., 4А үй., 40 им., 4 қаб., 26 қана. Сақтоо мөөнөтү чектелген эмес. Өзгөчө сақтоо шарттары көрсөтүлгөн жок. Импортер: ЖИ Атаканов Н.К. Кыргыз Республикасы, Бишкек шаары, Элебесова көчөсү 102 үй. Тел. 0776 222212.  
 12 sh. LTD «Hatber-M», 117623, Russia, Moscow, 2 nd Melitopolskaya str., 4A, bld. 40, fl. 4, of. 26. Period of storage is not limited. Special storage conditions are not required.