

Как использовать карту загадок

Участникам раздаются игровые поля. Ведущий загадывает одну из клеток — «прячет клад». Его задача — провести участников игры по разным клеточкам-объектам, не называя их напрямую. Задача остальных игроков — найти клад.

Переходы возможны только по строке, столбцу или по диагонали наискосок — словом, так, как ходит шахматный ферзь.

Пример

Начинаем с кровососущего членистоногого, от него идите к фильтратору, потом к признаку всех птиц, от него к парнокопытному животному, а оттуда — к тому, кто живёт в чужих раковинах. Там и будет клад!

Получился путь: клещ, губка, павлинье перо, северный олень, рак-отшельник.

Рекомендации

Выступив 1–2 раза ведущим, можно предложить детям дома самостоятельно составить маршруты поиска «клада».

Если игровых полей не хватает на всех, игру можно сделать командной: например, ряд против ряда или мальчики против девочек.

Описывая путь, можно указывать направление (направо, вверх, наискосок), но лучше этого избегать. Тогда угадывающим приходится оглядывать значительный массив карты в поиске подходящего объекта. Стоит договориться, чтобы ведущие избегали двусмысленных указаний или заранее предупреждали об их допустимости.

Удобно, чтобы участники игры записывали или зарисовывали ответы на листочке. Это усложнит подтасовку материала.

Можно начислять очки за каждый правильный ответ. Удобно начислять по 3–4 очка, иначе сложно будет «штрафовать» за нарушения в игре.