Настольные игры по мотивам литературных произведений

Привить любовь к чтению можно разными способами, но самый эффективный — игровой. Мы предлагаем подборку настольных игр по мотивам известных литературных произведений, которые не только поспособствуют развитию интереса к литературе, но и развивают речь, логику, мышление, внимание.
А еще они помогут весело провести время.

Я сам обманываться рад. Литературная викторина

Викторина представляет собой набор карточек, на лицевой стороне которых либо удивительный, малоизвестный факт, либо выдуманный факт из мира литературы, а на обороте – ответ: правда или неправда.

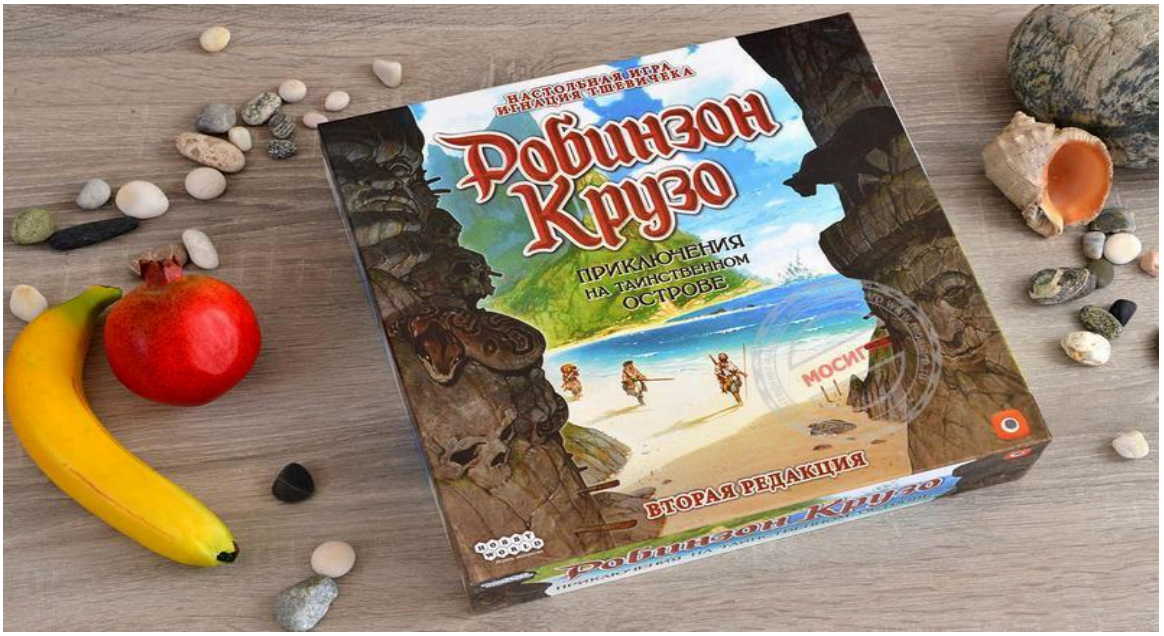
Особенность игры в том, что здесь нет никакой инструкции с правилами. Как играть, решаете вы.Я попробовала такую схему: две команды, я зачитываю факт, и команда должна хором ответить, да или нет. Та команда, которая первой назвала правильный ответ, получает 1 балл. Счёт идет до 10 очков. Потом можно перерыв и ещё один раунд.

Маленький принц

Каждому участнику нужно будет построить свою собственную планету, максимально обеспечив её расцвет: посадить самую разную растительность (розы, баобабы), расселить живность (разноцветные барашки, змеи, лисы и слоны), не допустить появление вулканов и обеспечить отличное освещение, поставив на своей родной планете как можно больше фонарей.

Чем лучше и краше ваша планета, тем больше вы получите очков за её создание.

Робинзон Крузо: Приключения на таинственном острове



В этой игре компанию Робинзону, персонажу романа Даниеля Дефо, составит не только туземец Пятница, но и исследователь, солдат, плотник и кок, которые, как оказалось, тоже выжили после кораблекрушения.

Возможно, вам будет интересна образовательная настольная игра “Добро пожаловать в Лингва-Лэнд”

Игроки будут охотиться, строить хижины, изучать флору и фауну острова. А еще им предстоит спасаться от природных катаклизмов, проснувшегося вулкана и хищников.

Выигрывает тот персонаж, который сумел преодолеть все трудности и выжить.

Вокруг света за 80 дней

Игроки отправятся в захватывающее путешествие вместе с Филеасом Фоггом — героем романа Жюля Верна «Вокруг света за 80 дней». Правила игры таковы: необходимо объехать как можно больше стран, потратив как можно меньше времени. Вы побываете в 60-ти странах мира, благодаря воздушному шару, поезду и даже подводной лодке.

Холмс: Шерлок и Майкрофт

Как вы уже догадались, на создание этой игры производителя вдохновил одноименный персонаж Артура Конан Дойла, проживающий в Лондоне на Бейкер-стрит, 221-Б и являющийся героем нескольких детективных рассказов. Цель игры – вместе с доктором Ватсоном и инспектором из Скотленд-Ярда Лестрейдом расследовать загадочное преступление, вычислить, где находится преступник и поймать его.

В конце игры подсчитываются победные очки. Игрок, набравший большее количество победных очков, становится победителем.

Д’артаньян и три мушкетера

Игра по мотивам романа Александра Дюма позволит принять участие в дворцовых интригах, поединках и погонях в роли прославленных мушкетеров его величества короля Франции д’Артаньяна, Атоса, Арамиса и Портоса. Игроки должны будут вернуть королеве, идущей на бал, подвески, а играя за Кардинала, игрок должен отобрать подвески у мушкетеров или задержать их настолько, чтобы королева пришла на бал без них.

Игра престолов

Вы начинаете игру за один из домов Вестероса, чтобы привести его к победе и захвату Железного трона. Для этого вам нужно обдуманно раздавать приказы, передвигать сухопутные и морские войска, врываться в тыл к противнику, захватывая важные стратегические пункты, и заключать союзы, без которых в этой настольной игре невозможно победить (даже Ланнистерам иногда приходилось идти на попятную, припоминаете?).

Хоббит

В основу сюжета данной карточной игры легла повесть английского писателя Джона Толкина «Хоббит, или Туда и обратно». Игроки делятся на две команды: команда Бильбо, Торина и Гэндальфа выступает на стороне добра, а команда дракона Смауга и орка Больга — на стороне зла.
Игроки случайным образом получают роли, а после «наносят ранения» или же «лечат» при помощи карт определенного цвета, дают взятки и набирают очки. Выигрывает тот, кто соберет большее количество козырных карт, победив таким образом оппонентов.

Игра на английском языке, рекомендована детям от 12-ти лет.

Алиса в Стране Чудес

Кидайте кубик и продвигайтесь вперёд, если, конечно, сумеете – само поле иногда на вашей стороне, а иногда против вас. Сбросите жетон пирога – пробежите вперёд, получите жетон зелья – вернётесь туда, откуда начали, а может, наоборот, выйдете победителем. На игровых картах указано, что вам нужно делать: какие-то карты можно накапливать, а какие-то разыгрывать сразу.