

ИГРОВАЯ КЛАДОВАЯ

ВЫПУСК 2, 2018



ПРАВИЛА НАСТОЛЬНЫХ ИГР:

OVO/OBO

KALANA/КАЛАХ

GOBBLET/ГОББЛЕТ

HEDGEHOГ ESCAPEI/СПАСИТЕ ЁЖИКОВ!

METRO/МЕТРО

QUADEFY/КВАДЕФАЙ

MISTAKOS/СТУЛЬЧИКИ

ТИК ТАК БУММ!!!

ВСЕРОССИЙСКОЕ ОРДЕНА ТРУДОВОГО КРАСНОГО ЗНАМЕНИ ОБЩЕСТВО СЛЕПЫХ КУЛЬТУРНО-СПОРТИВНЫЙ РЕАБИЛИТАЦИОННЫЙ КОМПЛЕКС



СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ РЕАБИЛИТАЦИЯ ИНВАЛИДОВ ПО ЗРЕНИЮ

Художественный руководитель – Хаялетдинов Тагир Кутдусович
+7 (499) 943 35 06

Организационно-методический отдел
Начальник отдела – Смирнова Людмила Николаевна
Старший методист – Вебер Вера Владимировна
+7 (495) 123 47 15
E-mail: omo_ksrkvos@mail.ru

Отдел по реабилитационной работе по Москве и МО
Начальник отдела – Карцев Геннадий Васильевич
+7 (499) 943 52 98
E-mail: orrmmo@yandex.ru

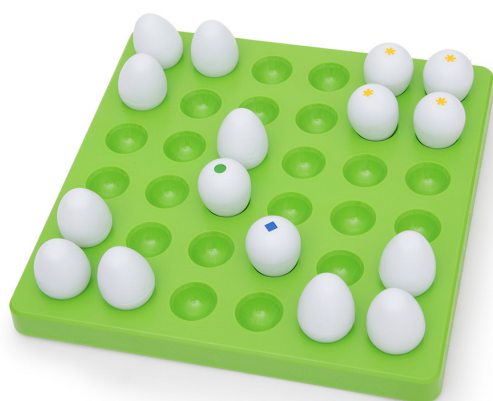
Отдел по социокультурной реабилитации
Зам. начальника отдела – Халиулина Дания Завитовна
Специалист – Сухарькова Марина Петровна
+7 (499) 943 34 60
E-mail: cultura@ksrk.ru
Сайт: www.ksrk.ru

OVO
OVO

- Для 2 или 4 игроков от 8 лет.
- Продолжительность игры: 20 минут.



Состав игры



20 фишек-яиц с различными символами:

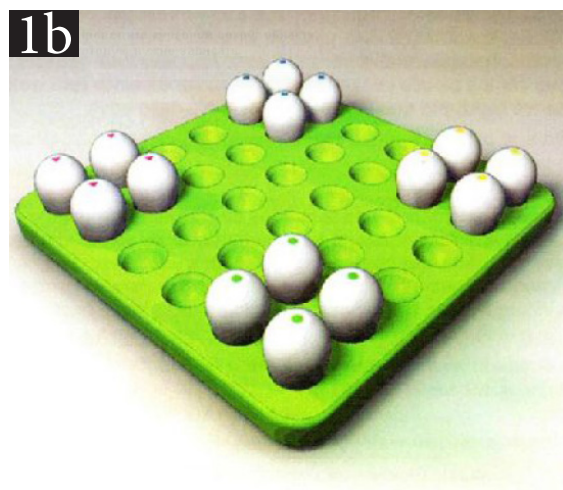
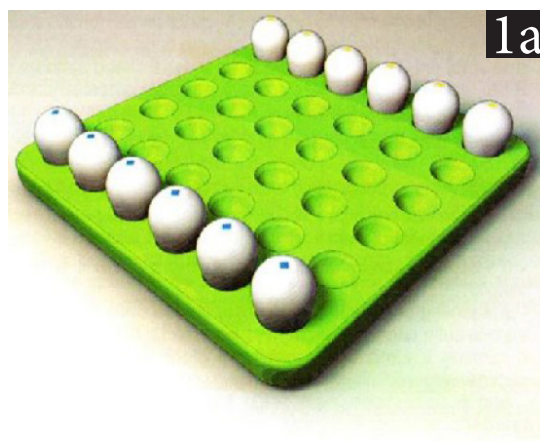
- 4 с символом ●;
- 4 с символом ▲;
- 6 с символом ◆;
- 6 с символом *;
- одно игровое поле.

Цель игры

Игроки должны всеми своими фишками пересечь поле, добраться до лагеря противника и вернуться в свой лагерь. Когда фишка добирается до лагеря противника, она переворачивается так, что изображённый на ней символ перестаёт быть видимым, теперь её может перемещать любой игрок. Тот, кому первым удастся вернуть в свой лагерь все свои перевёрнутые фишки, становится победителем.

Подготовка к игре

2 игрока: каждый игрок берёт по 6 фишек-яиц, отмеченных одинаковыми символами, и выстраивает их символами вверх в линию на противоположных сторонах поля. Эти две линии — лагеря игроков (рис. 1а).



4 игрока: каждый игрок берёт по 4 фишки-яйца, отмеченных одинаковыми символами, и выстраивает их символами вверх в форме квадрата в одном из углов игрового поля. Каждый квадрат это лагерь одного из игроков (рис. 1б).

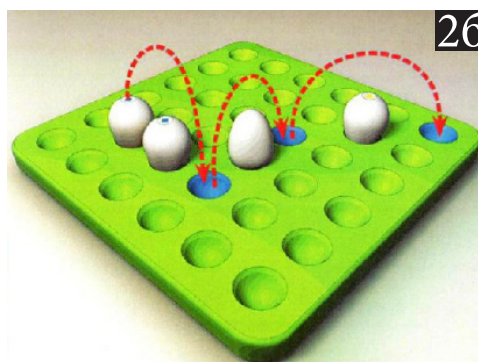
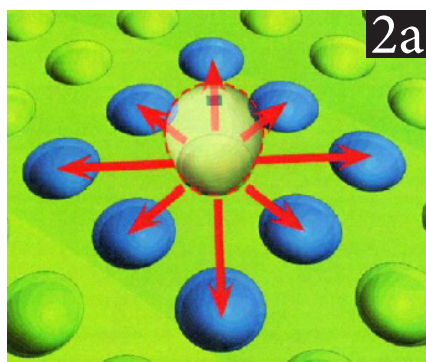
Игровой процесс

Первый игрок выбирается случайным образом, далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок может совершить одно из трёх действий:

Действие 1: переместить одну из своих фишек.

Есть два типа перемещения:

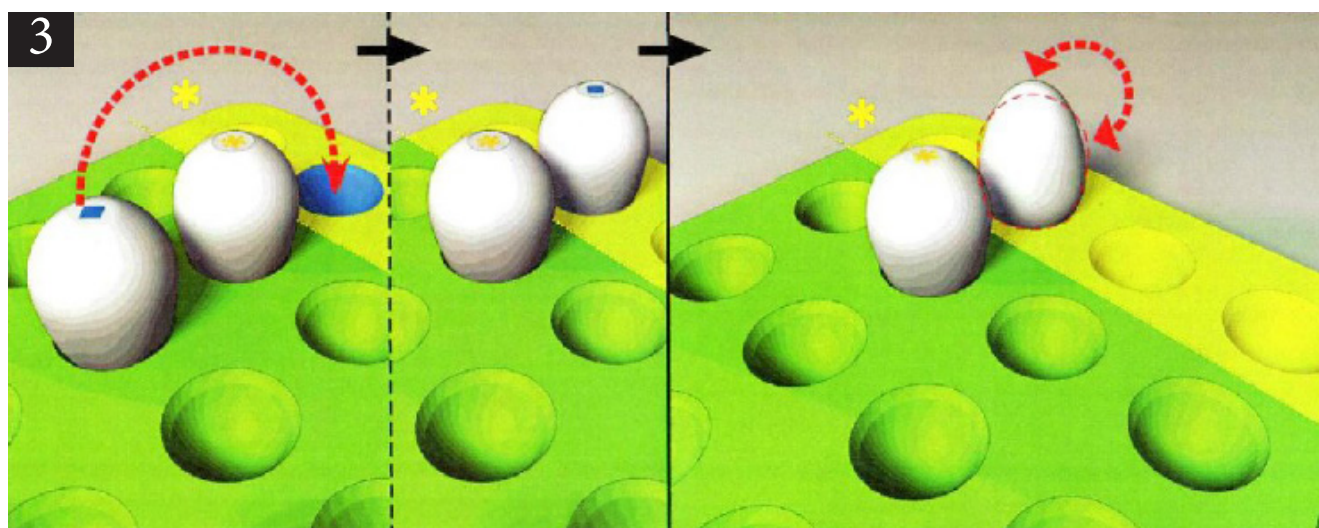
- обычный ход: фишка может переместиться на одну ячейку в любом направлении (вперёд, в одну из сторон или по диагонали), если только эта ячейка пуста (рис. 2а);



- прыжок: фишка может перепрыгнуть через другую фишку с любым символом или через перевёрнутую, если только расположенная за этой фишкой ячейка пуста. Можно перепрыгнуть сразу через несколько фишек — одну за другой, если между ними есть пустые ячейки (рис. 26).

Действие 2: переместить перевёрнутую фишку.

Когда фишка оказывается в одной из ячеек в лагере противника, она немедленно переворачивается и остаётся в таком положении до конца игры (рис. 3). После того как фишка будет перевёрнута, её символ больше не виден, поэтому эту фишку могут использовать все игроки, перемещая её обычными ходами или прыжками.



Действие 3: тайно проверить символ перевёрнутой фишки.

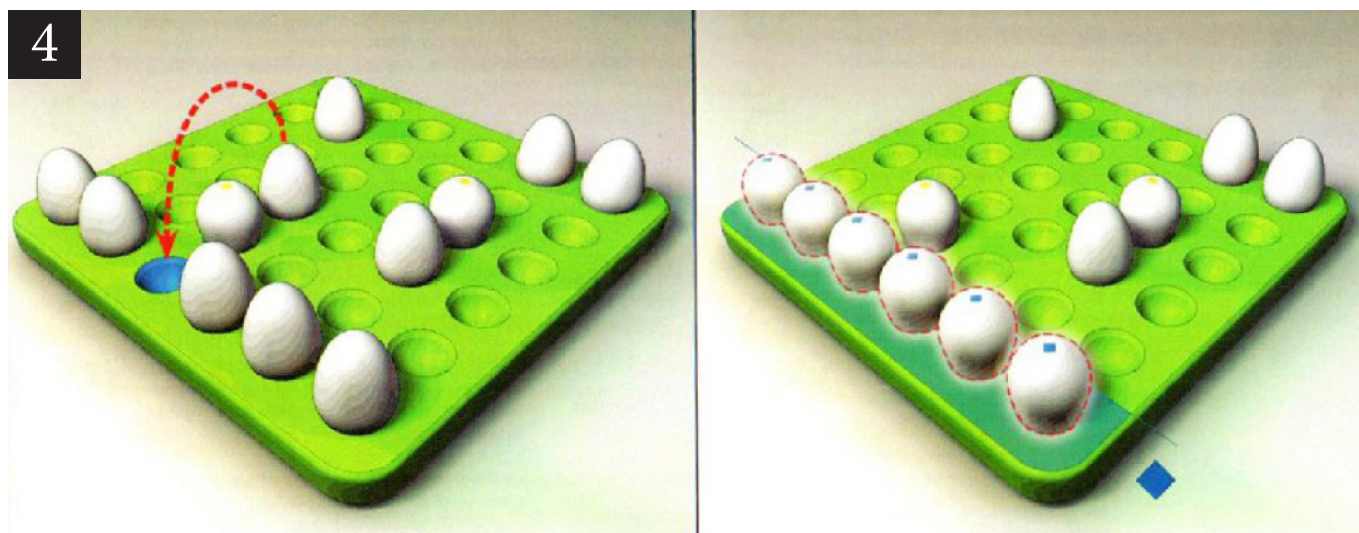
В этом случае игрок не перемещает фишку — он берёт одну любую перевёрнутую фишку, втайне от других игроков смотрит, какой на ней изображён символ, и кладёт её на то же самое место.

Важно:

1. Запрещается перемещать яйцо, которое только что передвинул предыдущий игрок.
2. Вы не можете перемещать фишку другого игрока, пока она лежит символом вверх;
3. Когда действующий игрок перемещает фишку, на которой виден символ, в лагерь другого игрока, она переворачивается, а ход игрока заканчивается. Право хода получает следующий игрок;
4. Игрок не обязан перевернуть все свои фишки, прежде чем начать возвращать их в свой лагерь;
5. При игре вчетвером вы можете перевернуть свои фишки в любом из трёх лагерей противников.

Конец игры

Первый игрок, которому кажется, что он вернул в свой лагерь все свои фишки, прекращает игру, сказав «ОВО!», затем тайно проверяет символы на своих фишках. Если они верные, он переворачивает все свои фишки и становится победителем (рис. 4).



Если он ошибся (какие-то символы неверные):

- при игре вдвоём: игра заканчивается, а победителем становится другой игрок;
- при игре вчетвером: этот игрок втайне от других игроков находит четыре фишки со своими символами и убирает их с поля, чтобы остальные игроки смогли продолжить игру. Если два игрока из оставшихся совершают ту же ошибку, победителем становится игрок, который не произнёс «ОВО!».

Необходимость адаптации

Игра выполнена тактильно. Адаптации не требуется.

КАЛАНА КАЛАХ



Цель игры

Победитель тот, кто в конце игры соберёт наибольшее количество камушков в своей большой лунке, которая далее называется «калах».

Правила игры

Игровая доска располагается поперек, между обоими игроками. Заполните все лунки камушками по четыре в каждой. Оба калаха в начале игры пустые. Калах каждого игрока тот, который находится справа от него.

Жребий определяет, кто из игроков начинает игру первым. Игрок выбирает на своей стороне игровой доски одну из шести лунок, забирает оттуда все камушки и раскладывает их один за другим против часовой стрелки в последующие лунки.

В каждую лунку можно класть только по одному камушку.

Если игрок при раскладывании камушков проходит через свой собственный калах, то он и в него кладёт один камушек. Если после прохождения калаха у него ещё остались камушки, то он один за другим раскладывает их в лунки на стороне противника. Если у игрока остаётся так много камушков, что он в состоянии откладывать их до калаха противника, то он не кладёт в него камушек, а продолжает раскладывать камушки на своей стороне игровой доски.

Попавшие в калах камушки больше не могут быть использованы в игре.



*Последний камушек
таит в себе два важных правила:*



Если последний камушек при ходе игрока попадает в его собственный калах, он имеет право сделать ещё один ход.

Если последний камушек игрок кладёт в пустую лунку в своём ряду, то он забирает свой камушек и все камушки из противоположной лунки противника и переносит их в свой калах. После этого ход игрока завершён, и право ходить получает противник.

Если противоположная лунка пуста, последний камушек остаётся в лунке игрока, а его ход считается завершённым.

Конец игры

Игра заканчивается, как только на одной из сторон игровой доски все шесть лунок остались пустыми.

Внимание: если в лунках другого игрока всё ещё находятся камушки, он имеет право переложить их в свой калах.

Только после этого происходит подсчёт собранных в калахе камушков.

Победил тот, у кого в калахе находится наибольшее количество камушков.

«Правило Пирога»

Для уравнивания шансов на серьёзных соревнованиях по Калаху вводится специальное правило — так называемое «правило Пирога». Оно используется во многих играх, в которых у первого игрока есть явное преимущество.

Правило заключается в том, что после самого первого хода в игре второй игрок получает право развернуть доску. То есть «забрать» себе этот первый ход. С этим правилом первому игроку не выгодно делать выигрышный ход: второй игрок его обязательно заберёт. В результате первому игроку приходится делать наиболее сбалансированный ход.

Без дополнительного правила у первого игрока существует явное преимущество: при выборе камней из самой левой лунки первый игрок сразу же получает право дополнительного хода и этим самым дополнительным ходом он лишает второго игрока такой же возможности дополнительного хода.

Кроме этого явного преимущества в самом начале партии существуют форсированные последовательности ходов, которые ещё больше увеличивают это преимущество.

Необходимость адаптации

Игра выполнена тактильно. Адаптации не требуется.

GOBBLET ГОББЛЕТ

- Быстрая стратегическая игра для 2 игроков;
- Время игры: 15-25 мин.

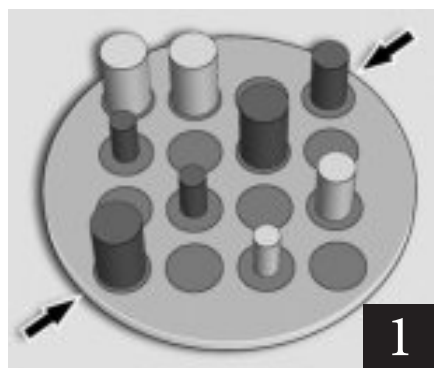


Состав игры



- Игровое поле с 16 ячейками (4x4);
- 24 деревянные фигуры — «гобблеты»: 12 светлых и 12 темных.

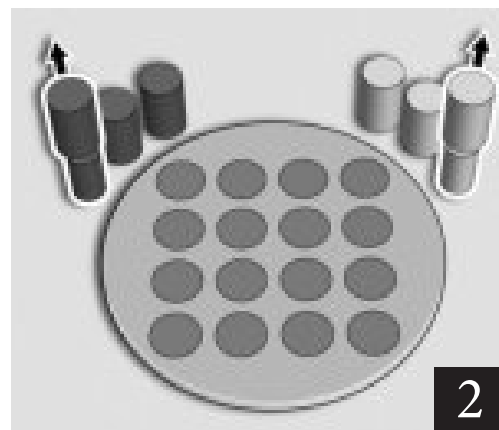
Цель игры



Составить ряд из 4 фигур своего цвета по вертикали, горизонтали или диагонали (рис. 1).

Подготовка к игре

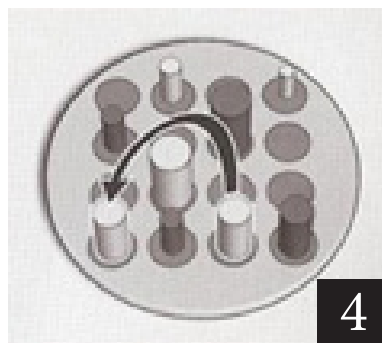
Игроки выбирают цвет и решают, кто начнёт игру. Свой запас — все фигуры своего цвета — игроки складывают в три одинаковых комплекта и помещают их рядом с игровым полем.



Фигуры складываются по принципу матрёшки: на каждую фигуру надевается следующая по размеру (рис. 2).

Игровой процесс

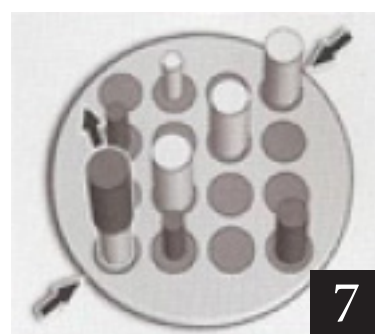
В свой ход игрок может взять фигуру из своего запаса и поместить её на поле (рис. 3) или переставить уже помещённую на поле фигуру (рис. 4).



Из своего запаса можно брать только верхнюю фигуру любого комплекта. Эту фигуру игрок может поместить на поле только на свободную ячейку.

НО: если соперник составил комбинацию из 3 фигур своего цвета, которая (если добавить 4-ю фигуру того же цвета) может превратиться в ряд, то игрок может взять верхнюю фигуру из своего запаса и надеть её на одну из этих 3 фигур соперника. Фигуру с поля в запас вернуть нельзя.

Игрок может переставить уже помещённую на поле фигуру — перенести её на другое свободное место на поле (рис. 5) или надеть на любую меньшую по размеру фигуру — свою или соперника (рис. 6).



Если игрок приподнимет какую-либо фигуру на поле, он должен сделать ход именно ею.

Если он приподнял фигуру, которой пойти не может — он пропускает ход.

Если игрок берёт фигуру, под которой оказывается фигура соперника, и благодаря этому ходу образуется ряд из 4 фигур соперника, соперник одерживает победу (при условии, что снятую фигуру невозможно надеть ни на одну из остальных 3 фигур этого ряда) (рис. 7).

Конец игры

Побеждает тот, кто первым составит ряд из 4 фигур своего цвета (см. раздел ЦЕЛЬ ИГРЫ).

На соревнованиях можно установить ограничение на продолжительность одного хода.

Необходимость адаптации

В варианте игры «Gobblet blue-orange» игровое поле уже имеет выемки, фигуры со своих мест не соскочат. Впрочем, нами были сделаны специальные поля, фанерные, с выемками, глубокими настолько, чтобы, при случайном падении, фигуры всё же оставались внутри, и позицию можно было восстановить.

Чтобы маркировать один из цветов, укрепите на верхнюю грань фигур этого цвета рельефные декоративные наклейки, которые можно купить, например, в магазине канцелярских товаров «Комус».



HEEDGEHOG ESCAPE! Спасите ёжиков!

- Игра для 1 игрока от 8 лет;
- Время игры 25–40 мин.;
- Хорошо развивает пространственное мышление и логику;
- Требуется адаптации для самостоятельного использования незрячими.



Состав игры

В большой и красочной коробке с размерами 29×21,5×6,5 см. вы найдёте удобное игровое поле, пять мордочек барсуков, ежиный клубочек, фигурку мамы-ежихи и вместительный мешочек, чтобы прихватить ёжиков в дорогу. Все элементы (кроме мешочка) выполнены из твердой и прочной пластмассы.

Игровое поле головоломки «Спасите ёжиков!» представляет собой подставку с 49 лунками (7×7) по которым Вам предстоит перемещать клубок ёжиков. Колючие зверьки — существа стадные, поэтому перемещаются они всегда вместе, разделить клубок ёжиков не получится, но зато в таком состоянии они ловко перекатываются, чтобы добраться до единственного места в ограде, через которое могут перекачаться и где их ждёт мама-ежиха.

Цель игры

Семейство ёжиков попало в засаду, устроенную хитрыми барсуками, и теперь вынуждено спасаться бегством. Сбившись в клубок, маленькие ёжики изо всех сил пытаются выскользнуть из барсучьей западни, но без вашей помощи у них точно ничего не получится. Спасите ёжиков и берите ситуацию в свои руки!

В буклете к головоломке можно отыскать 50 заданий пяти уровней сложности. В каждой задачке вам предстоит обходить барсучьи засады с помощью перекатывания ёжиков.

Адаптация игры

Для нас очень важно, чтобы все задания, денные в буклете с помощью картинок, были доступны для восприятия инвалидов по зрению. Для этого мы сперва предлагаем немного поработать над полем. Нам надо сделать так, чтобы каждое углубление получило свои координаты. Для этого мы — условно или реально наклейками по Брайлю — промаркируем поле по примеру шахматной доски или поля для морского боя: стороне, где есть выход и сидит мама-ежиха присвоим буквенные обозначения напротив каждого отверстия А, Б, В, Г, Д, Е, Ж, а по перпендикулярному бортику поля расположим цифровые обозначения от 1 до 7. Таким образом каждая лунка может быть обозначена буквой и цифрой, например А4.

Задания

Теперь возьмем картинки с заданиями.

УРОВЕНЬ 1

1. Барсуки: Б3, Д3, В5, Д6.
Ёжики: Д1, Ж1, Д2, Е2, Ж2.
2. Барсуки: Д3, А4, Б5, Е6.
Ёжики: Б3, В3, Г3, Б4, Г4.
3. Барсуки: Б5, Г4, Д3, Е4.
Ёжики: Б2, Б3, Б4, В2, В4.
4. Барсуки: Б2, Б5, В7, Д4.
Ёжики: Б3, Б4, В4, Г4, Г3.
5. Барсуки: Б4, В6, Г3, Ж6.
Ёжики: Г5, Г6, Г7, Д5, Д7.
6. Барсуки: А4, Г3, Г7, Д6.
Ёжики: Б6, Б5, В5, Г5, Г6.
7. Барсуки: Б4, В3, Г5, Д4.
Ёжики: Д2, Д1, Е1, Ж1, Ж2.
8. Барсуки: Б5, Е5, Г3, Д4.
Ёжики: Г1, Д1, Е1, Г2, Е2.
9. Барсуки: Б2, В5, Г6, Д4.
Ёжики: Б4, Б5, Б6, В4, В6.

10. Барсуки: Б4, В3, Г4, Д5.
Ёжики: Д7, Е7, Ж7, Д6, Ж6.

УРОВЕНЬ 2

11. Барсуки: А4, Г3, В6, Е4.
Ёжики: Г4, Г5, Г6, Д4, Д6.
12. Барсуки: В3, Г4, Д4, Д5.
Ёжики: Б4, Б6, В4, В5, В6.
13. Барсуки: В3, Г5, Д4, Ж4.
Ёжики: А5, В5, А4, Б4, В4.
14. Барсуки: Б5, В6, Г3, Д4.
Ёжики: Д1, Д2, Д3, Е1, Е3.
15. Барсуки: В4, Г3, Д3, Е6.
Ёжики: В1, Г1, Д1, В2, Д2.
16. Барсуки: В2, В6, Г3, Е4.
Ёжики: В3, Д3, В4, Г4, Д4..
17. Барсуки: Б4, В4, Г4, Г3.
Ёжики: Б1, В1, Г1, Б2, Г2.
18. Барсуки: В3, Г4, Д3, Г6.
Ёжики: Б2, В2, Г2, Б3, Г3.
19. Барсуки: Б5, Г4, Г6, Д3.
Ёжики Е3, Е5, Ж3, Ж4, Ж5.
20. Барсуки: В4, В5, Г4, Е3.
Ёжики: Б2, Г2, Б3, В3, Г3.

УРОВЕНЬ 3

21. Барсуки: Б5, Г3, Д4, Д7.
Ёжики: Ж5, Ж7, Е5, Е6, Е7.
22. Барсуки: В5, Г3, Г6, Е5.
Ёжики: Е4, Е6, Ж4, Ж5, Ж6.

23. Барсуки: В3, Г4, Д5, Е3.
Ёжики: Б4, Б6, В4, В5, В6.
24. Барсуки: В4, Д3, Д6, Е2.
Ёжики: Г3, Е3, Г4, Д4, Е4.
25. Барсуки: А5, В5, Г6, Д4.
Ёжики: Д2, Ж2, Д3, Е3, Ж3.
26. Барсуки: В4, В6, Г5, Е4.
Ёжики: В1, Г1, Д1, В2, Д2.
27. Барсуки: Б5, В5, Г3, Ж5.
Ёжики: Г4, Г5, Г6, Д4, Д6.
28. Барсуки: В5, Г3, Д5, Ж4..
Ёжики: Г6, Д6, Е6, Г5, Е5..
29. Барсуки: А5, В3, Г4, Д4.
Ёжики: Г1, Г3, Д1, Д2, Д3.
30. Барсуки: В5, Г3, Г6, Е3.
Ёжики: Е4, Е6, Ж4, Ж5, Ж6.

УРОВЕНЬ 4

31. Барсуки: В3, Г3, Д3, Е1.
Ёжики: А1, Б1, В1, А2, В2.
32. Барсуки: Б5, Г3, Д4, Ж7.
Ёжики: Д1, Е1, Ж1, Д2, Ж2.
33. Барсуки: А1, В5, Г4, Е7.
Ёжики: А2, Б2, В2, А3, В3.
34. Барсуки: А5, В3, Д4, Ж5.
Ёжики: В5, Г5, Д5, В6, Д6.
35. Барсуки: Г4, Г5, Д5, Е6.
Ёжики: А6, Б6, В6, А7, В7..
36. Барсуки: В7, Г3, Д4, Ж5.
Ёжики: Б3, Б5, В3, В4, В5.

37. Барсуки: А5, Г4, Д5, Е6.
Ёжики: В1, Г1, Д1, В2, Д2.
38. Барсуки: В7, Г4, Д3, Е5.
Ёжики: В1, Д1, В2, Г2, Д2.
39. Барсуки: А5, Г4, Д5, Ж6.
Ёжики: В1, Г1, Д1, В2, Д2.
40. Барсуки: А5, В5, Г4, Ж5.
Ёжики: Г4, Г6, Д4, Д5, Д6.

УРОВЕНЬ 5

- Барсуки: Б2, Г4, Д5, Е5.
Ёжики: А3, А4, А5, Б3, Б5.
42. Барсуки: Е1, Г4, Д5, А7.
Ёжики: В6, Г6, Д6, В7, Д7..
43. Барсуки: А7, В5, Г4, Ж4.
Ёжики: Е5, Е6, Е7, Ж5, Ж7.
44. Барсуки: В3, Д3, Г5, Ж6.
Ёжики: Е1, Е3, Ж1, Ж2, Ж3.
45. Барсуки: Ж1, Г4, Д5, Г6.
Ёжики: Г2, Е2, Г3, Д3, Е3..
46. Барсуки: А4, Г4, Д5, Е7.
Ёжики: В5, В6, В7, Г5, Г7.
47. Барсуки: Б4, Г4, Д5, Е5.
Ёжики: Б2, Г2, В2, В3, В4..
48. Барсуки: Ж7, Г4, В5, В7.
Ёжики: Д2, Ж2, Д3, Е3, Ж3.
49. Барсуки: А3, В4, Г3, Ж5.
Ёжики: Д2, Е2, Ж2, Д3, Ж3.
50. Барсуки: А3, В3, Г4, Д4.
Ёжики: В5, Г5, Д5, В6, Д6.

Решения

Коды решений написаны в виде последовательности перекатов, направление которых обозначены буквами. Буквы обозначают сокращённо стороны света: С – север, Ю — юг, В – восток, З – запад. При этом мама-ежика должна сидеть с восточной стороны.

Уровень 1

1. СВВ
2. ВВЮВ В
3. СВЮЮ ВВ
4. ВЮЮВ СВ В
5. ВЮВВ ВСВ В
6. ВЮЮВ ВВСВ В
7. ССЗЮ ЮВСВ В
8. СЗСС ВЮЮВ В
9. СВЮВ ЮЮВС ВВ
10. ССВС ВВЮЮ ЮВСВ В

Уровень 2

11. ЗЮВС СВЮЮ ВВВС ВВ
12. СЗЮВ СВВЮ ЮЮВС ВВ
13. ЗЗЮВ ССВЮ ВЮЮВ СВВ
14. ЮЗЗЗ СВВС ВССВ ЮЮВВ
15. ЮЗЮЗ ЗССС ССВВ ВЮЮВ В
16. СВСЗ ЗЗЮЮ ЮВВВ ВВСВ
17. ЮЮЗЗ ЗЗЗС СВЮЮ ВВВВ СВВ
18. ВСЗЗ ЗЮЮЮ ЮВСС ВСВЮ ЮВВ

19. BCBYU 333C BBVCC3CB YUYBV
20. BYUY3 C33C ZYUYB BBVC CBYOB B

Уровень 3

21. BBVC CC33 3ZYUY BCBV CBYUY BV
22. BVC3 CBVC 3CZY YBVCC CBYUY BV
23. CZYOB CBYU BC33 ZYVB CBYUY BV
24. 333C CBYOB CCBY BVC3 YBVV YVB
25. CC3C BYUY3 YZYOB VCC3 CCBY YVB
26. 3C3C BYUYU BCC3 ZY33 YBVV BVCB B
27. YBVY 33CB CBYU 333C BVCC CBYUY BV
28. 3BVC BVVC 3ZYOB BCBV YUY3C CCBY YVB
29. YUY33 3CBY BVCB Y333 CCCC BVCB YUYBV
30. C3CC BCBV YZYOB BY33 3CBV CCBV YUYBV

Уровень 4

31. ZYUYU 3C33CCBY YUYVC 3CCB CBYUY
YVCB B
32. CCC3 YVY3 YZY3 C3CC BYUYB CBCC
BYUYB B
33. YUY3 CVC3 YBVCC C33C ZYUYU BCBV
YVCB B
34. 3CBY ZYUYB BVC3 3CBV YVY3 33CB CCBY
YVB
35. BBBV YUYBY 3BVC 3ZYOB CCC3 YVVC CBYUY
YVCB B
36. CZYOB CBYOB Y3C3 CZYOB CBYUY 3CBV BY3C
CBYUY BV

37. ЗСЗЮ ВЮВЮ ЗСВС ЗЗЮВ СССЗ ЮВВС ЗСВЮ
ЗЮЮВ СВВ
38. СЗСВ ЮЗСЗ ЗЮЮЮ ЗССВ СВЮЮ ЗСВВ ВЮЗС
СВЮВ ЮВВ
39. ЗСЗЮ ВЮВЮ ЗСВС ЗЗЮВ СССЗ ЮВВС ЗСВЮ
ЗЮЮВ СВВ
40. ЮВВВ СЗЮЗ СЗСЗ СВВВ ЮЮЮЮ ЗСВВ СЗСВ
ЮЗЮЮ ВСВВ

Уровень 5.

41. ЗЮЗС ВЮВВ СЗЗЗ ЮВСВ ЮЮВЮ ВССЗ
ЮЮЮЗ ССВЮ ВСВВ
42. СВСВ ВЮЗЮ ВВСЗ СВЮЮ ЮЗСС СЗЮЮ
ЗСВВ ВЮЗС СВЮВ ЮВВ
43. СВВВ СЗЮЗ СВСВ СЗЮВ ЮЗЗЮ ВССС
ЗЮВВ СЗСВ ЮЗЮЮ ВСВВ
44. ЗСВВ ЮЗЗЗ СВВС ВСЗЗ СЗЗЮ ЮВСС
СВЮВ ВСЗЗ ЗЮВВ СВЮЮ ВВ
45. ВССЗ ЮЗСС ВЮВС ЗЗЗЮ ВВВЮ ЗЗЮВ
СССЗ ЮВВС ЗЗЗС ВВВЮ ЮВВ
46. СВВВ ЮЗСЗ ЮВЮВ ЮЗСВ СЗЗЮ ВССС
ЗЮВВ ЮЗЮВ СЗСЗ ССВЮ ВЮВВ
47. ВЮЮЗ СССЗ ЮВЮЗ ЮВЮЗ ЗЗСВ ССВВ
ВЮЮВ ЮЗСВ СЗСЗ СВЮЮ ЮВСВ В
48. ССВС ЗЮВЮ ЗЮЗС ЗСЗС ВВВЮ ЗЮЮВ
СССС ЗЗЗЮ ВЮВЮ ВСВС ЗСВЮ ЮВВ
49. СЗЮВ СВЮЗ ЮВСЗ ССВЮ ЮЮЗС ВСЗЗ
ЮВСС СЗЮВ ВЮЗЮ ВСЗС СВЮЮ ЮЗСВ
СЗЮЗ СВЮВ СВВ

50.ЗСВС ЗЮВЮ ЮВСС СВЮЗ ЮВЮВ
ЮВСВЮЗЗЗ СССС СВВВ ЮЗЮЗ ЮЮЗС
ЗССВ ЮЮЮВ ВСВЮ ЗЗЗС СССС ВВВЮ
ЗЮЮВ СВВ

Теперь можно спокойно перевести этот текст
с плоскочастного варианта на рельефно-точечный.

МЕТРО МЕТРО

Головоломка для 1 игрока. Подходит взрослым и детям от 8 лет. Развивает логическое и пространственное мышление, познавательные способности.

Требует адаптации для самостоятельного использования незрячими.



Состав игры

В комплект головоломки Метро входят:

- Игровая доска, это и кейс для хранения всех карточек. Игра хранится внутри поля, компактно и ничего не теряется.
- Игровое поле с круглыми вращающимися деталями.
- 8 карточек с заданиями. С одной стороны карточки четыре задания с двумя уровнями сложности новичок и юниор. С другой стороны ещё четыре задания с двумя уровнями сложности эксперт и мастер. Итого 64 задания, 4 уровня сложности!
- Буклет с ответами.



Правила игры

Достань игровую доску из основы. Выдави нажатием 9 круглых деталей, расположенных на игровом поле (выдавливается с усилием, но это нетрудно). Выбери карточку с заданиями и вставь круглые детали в соответствии с изображением на выбранной карточке. Теперь ты сможешь выполнить 8 заданий, не меняя карточку.

Для удобства помести карточку в основу, под игровую доску. Задание будет видно сквозь окошко на игровой доске.



Теперь вращай круглые детали на поле игры таким образом, чтобы соединить станции метро в соответствующей заданию последовательности:

- Движение поезда осуществляется только вперед.
- Путь должен быть проложен через все станции, указанные в задании.
- Не забывай, что поезд не может делать резких поворотов: тебе придется выбирать альтернативный путь с плавным поворотом железнодорожной колеи. В противном случае ты должен продолжать движение прямо в направлении следования поезда.
- На перекрестке дорог поезд может ехать только прямо, не сворачивая влево или вправо.
- Поезд проезжает станцию А только по направлениям слева направо или справа налево.
- Нельзя проезжать мимо станций, которые не указаны в задании, или нарушать последовательность маршрута.

! *Решение нельзя изменить на полпути.
К каждому заданию оно одно единственно
правильное.* **!**

Подсказки

- Первая буква на карточке с заданием — твоя станция отправления.

- Ты можешь отправиться с этой станции в одном из двух возможных направлений, однако только одно из них приведет тебя к правильному решению задачи.
- Можно проезжать по одним и тем же участкам пути более одного раза даже в другом направлении.

Адаптация игры

Адаптация головоломки «Метро» сводится к маркировке поля и обеспечению доступности заданий для незрячих. Начнем с самого простого — продублируем латинские буквы, обозначающие станции, наклейками с латинскими буквами, написанными по системе Брайля.

Теперь займёмся круглыми деталями. Сначала их предстоит пронумеровать. Сначала присвоим номера тем, которых в наборе по одной.



Деталь с крестом — номер 1.



Деталь с симметричной галочкой — номер 2.

Теперь пронумеруем детали, которых в игре по 2 или 3.

Детали с двумя скобками, раскрытыми наружу будут номер 3, с галочкой раскрытой направо — 4, налево — 5.



Номера к этим деталям надо клеить с внутренней стороны.

Следующий шаг — это работа с карточками. На наш взгляд, их не стоит пробовать подписывать по Брайлю. Просто опишем задания по-своему.

Мы уже знаем, что для выполнения группы заданий, данных на каждой карте, круглые детали располагаются по своему. 8 карт — 8 вариантов расположения кружков. Поэтому первое, что мы выписываем — это порядок, в котором мы вставляем в пазы поля, используя принятую ранее нумерацию, а затем прописываем маршруты, которые должен проложить игрок в соответствие с заданием. При этом можно просто выписать номера в один ряд, имея в виду, что будет 3 ряда по 3 кружочка, читающиеся слева направо, если поле лежит «путями» вверх. И ещё: верх поля там, где расположена станция А. Что же у нас получается?

New York

2 5 3 1 3 4 5 3 4

Задания:

A C B C E A

D B A C D

B A E E D D

C E A C E

B C A B

A B E C C

A C C E A

C C A B E

Paris

5 4 3 3 1 3 4 2 5

Задания:

B C E A D

A A D C A

E B A E B A B

A E D C

D D B E

A A E E

B B E C

A E A B

Hong Kong

5 5 2 4 3 1 3 3 4

Задания:

B A B C D E

A C A C B

E C D A E

B E B A E D

B A C D C

B A C E

A E A C D

A B B C C

London

1 4 3 3 2 5 4 3 5

Задания:

A E A B C C

B B D A E

A B A E D E

E A C A E

A B A E C

B C E A E C E

B D D C

C E A B C C

Moscow

2 4 5 3 1 3 3 4 5

Задания:

A B B D

C A C D

A E A B C

A C C A E

C A E D E

E A D C E

E E B B C

B C E D A E

Toronto

5 3 5 3 3 2 4 1 4

Задания:

B E D E C B

A C C A B

B E C D C

D E B B D

D E B A E

B E E C

C A B A B

E A E B D

Shanghai

5 4 1 3 3 3 5 2 4

Задания:

A D A A B

B A C D A

A D B A

D E C C E A B

A C A

E A B A E E

B A E B C E B C

C A A B C

Tokyo

3 4 2 1 3 3 4 5 4

Задания:

D B A B C E

B D D B C C

C B E E D

D D B E

D E B E

E B B E

B E A A E

A C E C B

QUADEFY КВАДЕФАЙ

Игра для 1 или 2 игроков от 6 лет. Развивает пространственное мышление. Предназначена для игроков с остаточным зрением. Удачных способов адаптации для людей без остатка зрения пока не найдено.



Состав игры

В комплект входит:

- игровое поле,
- два комплекта — чёрный и белый — из 8 разных по форме блоков;
- правила игры.



Правила игры

Сначала рассмотрим вариант игры на двоих. Здесь основная цель — закрыть сопернику возможность размещать игровые блоки.

Положите на стол игровое поле. Возьмите 8 блоков одного цвета, 8 блоков другого цвета отдайте сопернику и решите, кто начнёт партию.

Первый игрок размещает любой свой блок на игровом поле. Затем игроки поочерёдно размещают по блоку на поле и поверх ранее выложенных блоков. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не потеряет возможность размещать свои блоки в пределах куба $4 \times 4 \times 4$. Игрок, закрывший сопернику возможность размещать оставшиеся блоки в пределах куба $4 \times 4 \times 4$, становится победителем.



Блок находится в пределах куба, если ни одна его часть не вылезает за границы поля, не находится выше четырёх кубиков над уровнем поля.



***Важно: нельзя менять положение ранее
выложенных блоков, чтобы втиснуть
новый.***



Теперь перейдем к варианту на одного, то есть к головоломке.

В этом случае игроку предлагается составить из 16 блоков кубик $4 \times 4 \times 4$ с различными вариантами узоров, например, в полоску.

MISTAKOS СТУЛЬЧИКИ

- Количество игроков:
2, 3, 4, 6;
- возраст — от 5 лет;
- игра на ловкость;
- улучшает координацию движений;
- дисциплинирует нистагм;
- рекомендуется людям с остаточным зрением;
- для данной категории адаптации не требует.



Состав игры

В коробке вы найдёте 24 пластмассовых стула 3 цветов: 8 зелёных, 8 красных и 8 синих.



Правила игры

Сначала надо разделить стулья между игроками поровну. Затем игроки по очереди по часовой стрелке должны ставить стулья один на другой таким образом, чтобы конструкция не упала. При этом только один стул в основании должен касаться стола, все последующие ставятся на него.



Взрослые игроки собирают стулья одной рукой. Если стулья упадут во время хода игрока, он должен забрать себе все стулья, которые упали. Победителем считается тот, кто первый избавится от всех своих стульев.

ТИК ТАК БУММ!!!

- Количество игроков: от 2 до 12;
- возраст: с 12 лет;
- время игры: 30 минут;
- расширяет словарный запас, повышает грамотность, развивает реакцию. Требуется адаптация для незрячих.



Состав игры

- В комплект входит:
- 55 карточек с буквами;
 - «Бомбочка»-таймер (заводится нажатием на красную кнопку и может «взорваться» в любой момент);
 - игровой кубик, на котором может выпасть 3 различных результата, показывающие, как расположить буквосочетания, представленные на карточке в слове.



Правила игры

Перед началом хорошо перемешайте карточки и возьмите 13 карточек, остальные отложите в сторону. Самый младший из игроков бросает кубик и начинает игру. Кубик показывает, как расположить буквы в слове.

Если на кубике выпало TICK — буквы, которые находятся на карточке, не могут быть использованы в начале слова, TICK-TACK — буквы, которые находятся на карточке, должны быть использованы, по желанию в любом месте слова, TICK-TACK... BUMM — буквы, которые находятся на карточке, не могут быть использованы в конце слова

До начала игры игроки, принимающие в ней участие, должны договориться о том, какие слова могут использоваться в процессе игры. Например, можно ли называть имена собственные. Слово не может быть названо дважды в одном раунде. Но его можно называть в другом раунде. Если слово не подходит или уже было названо, а другие игроки заметили это только после передачи хода, то бомба уже не может быть возвращена игроку, назвавшему неправильное слово.

Внимание! Игроки, не имеют права отказываться от предложенной им бомбы, за исключением тех случаев, когда передающим слово названо неверно (нарушены договорённости, принятые до начала игры, слово звучит второй раз внутри раунда или присутствует орфографическая ошибка).

Возьмите верхнюю карточку из стопки и озвучьте её. Нажмите на кнопку «START» — заведите бомбу. Игрок должен придумать слово и передать бомбу другому игроку по часовой стрелке, чтобы тот также смог подобрать соответствующее слово, потом очередь переходит к другому игроку. Игра продолжается до тех пор, пока бомба не взорвётся. Если бомба взорвалась у кого-то в руке, то этот игрок считается проигравшим в этом раунде и забирает карточку себе. Он же начинает следующий раунд игры.

Как только 13 карта будет разыграна, игра заканчивается, и игрок, который имеет у себя минимальное количество карт — считается победителем этой игры! В случае, если одинаковое количество карт оказалось не у одного игрока, а у нескольких, то эти игроки продолжают играть так долго, пока между ними победитель не определится!

ПРИМЕЧАНИЕ. Для работы «бомбочки»-таймера используются батарейки AAA 1,5 V. Отсек для батареек находится внизу бомбы. Чтобы вставить или заменить батарейки с помощью отвёртки откройте отсек для батареек, установите батарейки правильной полярностью (+ и –), как показано внутри отсека, и закройте отсек.

Адаптация игры

Для того, чтобы незрячие могли играть самостоятельно, буквосочетания на карточках нужно продублировать по Брайлю.

Стоит также изготовить специальный кубик: с одной, двумя и тремя «утопленными» точками, где:

- одна точка соответствует надписи “TICK”;
- две точки обозначают “TICK-TACK”;
- три точки — это “TICK-TACK-BUMM”.

Содержание

OVO/OBO.....	3
KALANA/КАЛАХ.....	8
GOBBLET/ГОББЛЕТ	12
HEDGEHOG ESCAPE!/СПАСИТЕ ЁЖИКОВ! ..	16
METRO/МЕТРО	26
QUADEFY/КВАДЕФАЙ	33
MISTAKOS/СТУЛЬЧИКИ	36
ТИК ТАК БУММ!!!.....	38

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИНТЕРНЕТ-РАДИОСТАНЦИЯ ВСЕРОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА СЛЕПЫХ



Радио ВОС

Для тех, кто умеет слушать



КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

125252, г. Москва, ул. Куусинена, 19а

(здание КСРК ВОС)

Телефон редакции: +7 (499) 943-36-01

Телефон прямого эфира: 8-800 700-16-45

(бесплатные звонки по всей территории

Российской Федерации)

E-mail: radio@radiovos.ru

Сайт: www.radiovos.ru

Вконтакте: <http://vk.com/radiovos>

Facebook: <http://facebook.com/radiovos.ru>

Twitter: http://twitter.com/radio_vos

«Живой журнал»: <http://radiovos.livejournal.com/>

Одноклассники: <http://ok.ru/radiovos>

Главный редактор — Онищенко Иван Владимирович

Заместитель — Колосенцева Елена Михайловна

Директор программ — Роговских Игорь Владимирович

**ВСЕРОССИЙСКОЕ ОРДЕНА ТРУДОВОГО КРАСНОГО ЗНАМЕНИ ОБЩЕСТВО СЛЕПЫХ
КУЛЬТУРНО-СПОРТИВНЫЙ РЕАБИЛИТАЦИОННЫЙ КОМПЛЕКС**

