

## Аннотация

Целью настоящей работы является разработка методики создания настольных финансовых игр для организации волонтерской деятельности по обучению детей финансовой грамотности своими сверстниками.

Методика создания настольных финансовых игр – это совокупность дидактических методов, приёмов и способов игровой деятельности по формированию у детей, в том числе и детей с ОВЗ и инвалидностью умений и навыков самостоятельной разработки настольных игр в области управления личными финансами.

В качестве методики предлагается система поэтапных шагов без определённой последовательности по моделированию настольной учебной игры.



**Методика**  
**для самостоятельной**  
**разработки настольных финансовых игр**  
Для детей в возрасте от 7 лет, в том числе для детей с ОВЗ

разработана  
методистом АНО центра финансовой грамотности  
для детей и молодёжи Челябинской области  
Пожаровой Е.А.

в рамках проекта-победителя Гранта Губернатора Челябинской области 2021 года «Финансовый айболит» (проект реализуется с использованием гранта Губернатора Челябинской области на развитие гражданского общества, предоставленного «Фондом поддержки гражданских инициатив Южного Урала»)

г.Челябинск 2022г.

## Введение

На сегодняшний день уровень развития волонтерской деятельности среди людей с ограниченными возможностями здоровья в России по сравнению со странами Европы остается крайне низким. По результатам социологических опросов в России многие люди с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью готовы принять участие в волонтерской деятельности, но из-за недостатка информации о том, как это можно сделать, не участвуют в ней. В этом основная причина слабой распространенности волонтерской деятельности среди людей с ОВЗ.

Одновременно с этим существует проблема финансовой безграмотности населения нашей страны. Статистика уровня финансовой грамотности взрослого населения в России просто удручающая.

Участие детей с ОВЗ и инвалидностью в волонтерской деятельности по повышению финансовой грамотности у своих сверстников с помощью авторских настольных игр позволит детям с одной стороны освоить необходимые жизненно важные навыки в игровой форме, с другой стороны получить техники финансового тьюторства и снизить дефицит общения со своими сверстниками, что создаст условия для их социального развития и адаптации.

Для воплощения на системной основе игровой деятельности в образовательном процессе по повышению финансовой грамотности для волонтеров разработана методика создания учебной игры. При этом:

- методика создания учебной игры выступает как самостоятельная познавательная деятельность волонтеров;
- создаваемая игра по предлагаемой методике, как активный познавательный процесс, направлена как на усвоение конкретных знаний, так и на самостоятельное овладение способами действий в сфере игровой деятельности;
- предметом разрабатываемой игры по предлагаемой методике является деятельность обучаемого, в процессе которой им осуществляется усвоение знаний.

Методика самостоятельной разработки настольных финансовых игр основана на использовании техники случайного выбора существующих параметров настольных игр, как катализатора новых идей для детских финансовых игр.

Для методики отобраны самые продуктивные модели деятельности для творческой реализации с учётом особенностей детей с ОВЗ и инвалидностью. Методика предусматривает возможность проецировать прототипы финансовых игр на интерактивный пол с целью апробации разработки в интерактивном комплексе с

ПО "Интерактивный пол Magium". Magium – инновационная разработка, в которой объединены интерактивный пол и подвижные занятия.

## Система моделирования настольных учебных игр

Для моделирования настольных игр с элементами обучения разработан механизм, представляющий собой пошаговую инструкцию.

**Первым** шагом в разработке игры является создание истории или сеттинга игры. Если предложить выдвинуть идею для игры и не дать ограничений, то скорее всего, дети предложат что-то знакомое. А если дать детям в руки игральный кубик и ограничить случайными факторами, которые придётся комбинировать, может появиться на свет неожиданная для всех история.

**Вторым** шагом разработки игры является создание игрового персонажа. Выбирая игрового персонажа, целенаправленно или случайно, игрок должен иметь возможность легко понять, кем он будет играть. На этой же стадии определяется проблематика и ставятся образовательные цели игры – какими навыками должен овладеть игрок в процессе игры.

На **третьем** шаге определяется механика игры, соответствующая духу игры и игроков, иначе имитируемая модель действительности окажется неэффективной. Под понятием механика игры подразумевается описание основного типа взаимодействия игры и игроков, которое затем прописывается в правилах.

На **четвертом** шаге устанавливаются специфические правила игры: они должны быть простыми и ясными. Большое число сложных правил может снизить энтузиазм игроков, а неполные или непонятные правила игры привести к потере интереса и ослаблению внимания.

На **пятом шаге** формируется образовательный и развлекательный контент игры – придумываются задания, квесты и события. Часть из них будут двигать сюжет вперед, а часть – приносить особое удовольствие своим юмором, кажущейся простотой, неочевидной сложностью и т. д.

**Шестой, седьмой и восьмой** шаг создания игры являются в какой-то мере равноценными и служат для конструирования материального оформления игры: должно быть как можно более привлекательным, функциональным и долго действующим, что усилит желание участников образовательной игры играть и снизит затраты времени на адаптацию к игре.

Окончательная готовность игры, т.е. её способность обучать, устанавливается при контрольном проигрывании – шаг **девятый**. Для оценки качества игры используются три группы эвристики:

- оценка качества игровой компоненты;
- оценка качества обучающей компоненты;
- оценка качества взаимодействия игровой и обучающей компоненты.

Финальный **десятый** шаг создания игры – печать игры в типографии, задаются параметры печати.

Рассматриваемый подход предназначен для игр, связанных с имитацией деятельности в области управления личными финансами.

Приложение 1 «Инструкция для самостоятельной разработки настольных финансовых игр»

# Инструкция для самостоятельной разработки настольных финансовых игр

## Содержание

	Введение	2
Шаг 1	Придумай историю игры	3
Шаг 2	Придумай героя игры	4
Шаг 3	Придумай механику игры	5
Шаг 4	Придумай правила игры	6
Шаг 5	Придумай события, квесты, задания для игры	8
Шаг 6	Придумай и нарисуй игровое поле	9
Шаг 7	Придумай и нарисуй карты для настольной игры	11
Шаг 8	Найди или сделай фишки для игры	13
Шаг 9	Протестируй игру	14
Шаг 10	Распечатай игру	15
	Заключение	16
	Дополнительные материалы	17



## Введение

Привет, дорогой друг!

Перед тобой основные советы и правила, подготовленные для того, чтобы ты смог сделать от начала и до конца настольную игру для детей по финансовой грамотности.

Вообще-то, обучать детей финансовой грамотности правильнее всего с помощью настоящих денег. Но, далеко не все родители готовы давать деньги на карманные расходы, да ещё и обучать своих детей ими управлять.

Поэтому мы решили предложить тебе придумать настольную игру и с её помощью обучать своих сверстников финансовой науке.

Финансовая игра — это своеобразная «школа жизни» в миниатюре. Здесь можно управлять финансами, инвестировать, строить стратегии и банкротиться без урона для кошелька. К тому же игра – это не учебник, здесь не соскучишься.

Мы подумали, что создавать игры надо тоже играючи и поэтому придумали специальную игровую методику по созданию финансовых игр.

А как ты думаешь, с чего начинается любая игра?

У всех по-разному. Эта методика описывает 10 шагов к своей настольной игре по финансовой грамотности. Не важно, с какого шага ты начнешь. Просто сделай эти шаги.

Если ты готов творить свой шедевр на компьютере, ноутбуке или планшете:

1. Скачай в гаджете документ «Инструкция для самостоятельной разработки настольных финансовых игр»
2. Приготовь игральный кубик или скачай мобильное приложение с виртуальным кубиком.

Если у тебя нет под рукой электронного гаджета:

1. Заранее распечатай «Инструкцию для самостоятельной разработки настольных финансовых игр»
2. Приготовь ручку или карандаш
3. Положи рядом игральный кубик или скачай мобильное приложение с виртуальным кубиком.

## Шаг 1. Придумай историю игры

История игры – это игровое пространство, где протекает действие настольной игры. Историю для финансовой игры можно придумать за 10 минут.

Что для этого надо сделать? Перед тобой четыре списка.

<b>Навыки финансовой грамотности</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Умение сберегать</li><li>2. Умение вести бюджет</li><li>3. Грамотное поведение в банке</li><li>4. Грамотное поведение в магазине</li><li>5. Управление карманными деньгами</li><li>6. Постановка финансовой цели</li></ol>	<b>Персонаж</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Обычный люди</li><li>2. Необычные люди</li><li>3. Сказочные герои</li><li>4. Герои из мультфильмов</li><li>5. Инопланетяне</li><li>6. Любой герой на твоё усмотрение</li></ol>
<b>Вселенная игры</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Мир пиратов (морские битвы, корабли, сокровища)</li><li>2. Мир волшебников (школа магии, проклятия, фантастические существа, книги заклинаний)</li><li>3. Современность (жизнь мегаполисов, магазины, кафе и рестораны)</li><li>4. Охотники за сокровищами (древние свитки, старинные книги, затерянные города, склепы, тайные послания, легенды, экспедиции)</li><li>5. Постапокалиптик (после катастрофы/ эпидемии)</li><li>6. Любая вселенная на твоё усмотрение</li></ol>	<b>Место</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. На дне океана</li><li>2. В школе</li><li>3. На другой планете</li><li>4. На чердаке старого дома</li><li>5. В одной семье</li><li>6. В любом месте на твоё усмотрение</li></ol>

Теперь подбрось игральный кубик и получи 4 цифры – по одной для каждого списка. Обведи полученную цифру в каждом списке в кружочек. В результате получится 4 параметра. Теперь самое интересное – засеки на часах время и придумай за 10 минут историю, которая идеально объединит все 4 параметра.

Запиши свою историю кратко, уложись в несколько предложений и иди дальше.

### История игры

---

---

---

---

---



## Шаг 2. Придумай персонаж для игры

Персонаж – это тот, кто действует и принимает решение в игре. Действия персонажа зависит от его характера и его приоритетов. Выбери своего персонажа из 6-ти предложенных и заполни недостающую информацию.

### Лист персонажа

1		2	
Как зовут?		Как зовут?	
Сколько лет?		Сколько лет?	
Где живет?		Где живет?	
Сильные стороны	Находит компромиссы, командный игрок	Сильные стороны	Исследователь, рискованный, целеустремленный
Слабые стороны	Не умеет сберегать деньги	Слабые стороны	Не умеет вести бюджет
Чему хочет научиться?	1.Для каких целей сберегать 2.Механики сбережения денег	Чему хочет научиться?	1. Источники доходов 2. Система приоритетов расходов 3. Принципы ведения бюджета
3		4	
Как зовут?		Как зовут?	
Сколько лет?		Сколько лет?	
Где живет?		Где живет?	
Сильные стороны	Много знает, готов к риску, соревнующийся, смелый	Сильные стороны	Помогает другим
Слабые стороны	Не умеет вести себя финансово грамотно в банке	Слабые стороны	Не умеет вести себя финансово грамотно в магазине
Чему хочет научиться?	1. Как выбрать вклады 2. Как выбрать карты 3.Как выбрать кредит	Чему хочет научиться?	1.Как не попасть в ловушки акций 2.Как правильно выбирать товар 3.Как защитить права покупателя
5		6	
Как зовут?		Как зовут?	
Сколько лет?		Сколько лет?	
Где живет?		Где живет?	
Сильные стороны	Много знает, готов к риску, соревнующийся, смелый	Сильные стороны	Помогает другим
Слабые стороны	Не умеет управлять карманными деньгами	Слабые стороны	Не умеет ставить финансовой цели
Чему хочет научиться?	1.Система управления деньгами 2.Плата за оценки	Чему хочет научиться?	1.Как правильно поставить финансовую цель. 2.Как рассчитать скорость

	3.Плата за домашнюю работу		движения к цели. 3.Как составить план накопления
--	----------------------------	--	---

### Шаг 3. Придумай механику игры

Механика игры определяет способ взаимодействия игроков друг с другом. В одной игре может быть несколько механик. Поставь отметку напротив тех механик, которые ты планируешь использовать в своей игре.

№	Название механики настольной игры	Твой выбор
1.	<b>Голосование</b> В играх с голосованием результат некоторых игровых событий решается голосованием. Голосование осуществляется картами, каждая из которых задает определенный исход. Каждый игрок выкладывает по одной карте на стол, затем они одновременно вскрываются. Каких исходов больше, то и результат.	
2.	<b>Выстраивание цепочки</b> Игры с такой механикой поощряют игроков выставлять игровые элементы на поле так, что те составляют цепь или сеть.	
3.	<b>Торговля</b> В играх с торговлей игроки обмениваются друг с другом игровыми элементами.	
4.	<b>Жетоны из мешка</b> В играх с данной механикой используются жетоны, содержащие игровую информацию, которые помещаются в любой контейнер и по необходимости вынимаются, диктуя результаты каких-либо игровых событий.	
5.	<b>Тайные цели</b> Цели каждого игрока известны только ему. Они раздаются случайным образом. Могут быть победными целями, либо просто задачами, за выполнение которых игрок получит дополнительные очки.	
6.	<b>Карты событий и/или действий</b> Доступные игроку действия диктуются картами, находящимися у него на руках. Розыгрыш карты позволяет провести манипуляции с игровыми элементами.	
7.	<b>Одновременный выбор действий</b> Все игроки тайно и одновременно выбирают свои действия на текущий раунд. Затем планы одновременно раскрываются и выполняются согласно правилам.	
8.	<b>Очки действия</b> Игрок располагает ограниченным числом очков действия каждый ход (раунд или другой промежуток игрового времени). Он может тратить их на действия, выбирая те из доступных и оплачивая цены в очках, пока очки не кончатся.	
9.	<b>Финансовые операции</b> Совершение каких-либо расчетов.	
10.	<b>Персональные возможности игроков</b> У игроков разные стартовые условия, разные наборы доступных им действий или разные условия победы.	
11.	<b>Поочередные ходы</b> Игроки совершают ходы по очереди	
12.	<b>Кинь и двинь</b>	

Игроки бросают кубик (или кубики) и перемещают игровые элементы согласно выпавшему значению.

### Шаг 4. Придумай правила игры

1. **Запиши все выбранные игровые механики последовательно.** Таким образом ты определишь, что должны будут делать игроки в процессе игры.

№	Название механики игры

2. **Определи возраст игроков** \_\_\_\_\_  
*(для детей младшего, среднего, старшего возраста, взрослых, другое)*
3. **Определи количество игроков** \_\_\_\_\_  
*(минимальное и максимальное количество игроков)*
4. **Определи первого игрока** \_\_\_\_\_  
*(броском кубика, вытягивание карточки, другое)*
5. **Определи сколько может игрок совершать действий в свой ход** \_\_\_\_\_  
*(один, два, другое)*
6. **Воздействие сторонних сил** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
*(пожары, наводнения, инфляция, дефолт, кризис, другое)*
7. **Принятие решений** \_\_\_\_\_  
*(решение определяется броском кубика, выпадение дубля, другое)*
8. **Определи, как победить в игре** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
*(быстрее добраться до финиша, больше всех набрать очков или заработать денег, достижение единой цели всеми участниками команды, собрать определенное количество карточек, другое)*

**9. Выбери игровой конфликт** (игровой конфликт задаёт, кто с кем «дружит» во время игры, и кто победит или проиграет)

<p><b>1. Соревновательная игра</b></p> <p><i>Игра, в которой каждый игрок играет сам за себя и только один из них объявляется победителем</i></p>	<p><b>2. Союзы</b></p> <p><i>В такой игре возникают временные союзы. В такой игре важно, «против кого дружить». Союзы могут задаваться свободно или же диктоваться правилами. Обычно возникают для того, чтобы не дать лидеру победить или же кому-то существенно вырваться вперед по очкам или по-другому приблизиться к победе.</i></p>
<p><b>3. Партнёрства</b></p> <p><i>В игре игроки делятся согласно правилам (игровым механизмам) на несколько противоборствующих команд, но в результате побеждает только один из игроков, например, как в игре «Вредитель».</i></p>	<p><b>4. Командная</b></p> <p><i>Игра, в процессе подготовки, к которой игроки делятся на команды, и по результатам игры побеждает только одна из них.</i></p>
<p><b>5. Кооперативная</b></p> <p><i>Игра, в которой все игроки играют сообща против игры и либо все вместе побеждают, либо все вместе проигрывают, например, как в игре «Ужас Аркхэма».</i></p>	<p><b>6. Полукооперативная</b></p> <p><i>Игра, в которой один из игроков играет против всех остальных и побеждает либо он, либо они, например, как в игре «Ярость Дракулы».</i></p>

## Шаг 5. Придумай события, квесты, задания и задачи

Придумай события, задания, задачи и квесты, которые:

1. Содержат образовательный контент
2. Двигают игрока вперёд или назад
3. Запутывают игрока
4. Приносят удовольствия, юмор
5. Задают определённые условия

События	Описание	Задание	Описание
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	
6.		6.	
Квест		Задача	Описание
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	

## Шаг 6. Придумай и нарисуй игровое поле

Самое главное правило – игровое поле должно быть понятно игроку.

### 1. Придумай игровое поле

- игровое поле может быть:

Твой выбор

Фиксированным Н-р, «Шахматы»	
Составным В начале игры каждый раз формируется заново, н-р, «Город синей луны»	
Динамическим Изменяется в процессе игры, н-р, «Сумасшедший лабиринт»	
Формироваться в процессе игры Н-р, «Каркасон»	
<i>Твой вариант</i>	

- игровое поле может разбиваться на:

Твой выбор

Квадраты	
Треугольники	
Точки, соединённые по особой логике	
Области	
<i>Твой вариант</i>	

- игровое поле может иметь дополнительные функции:

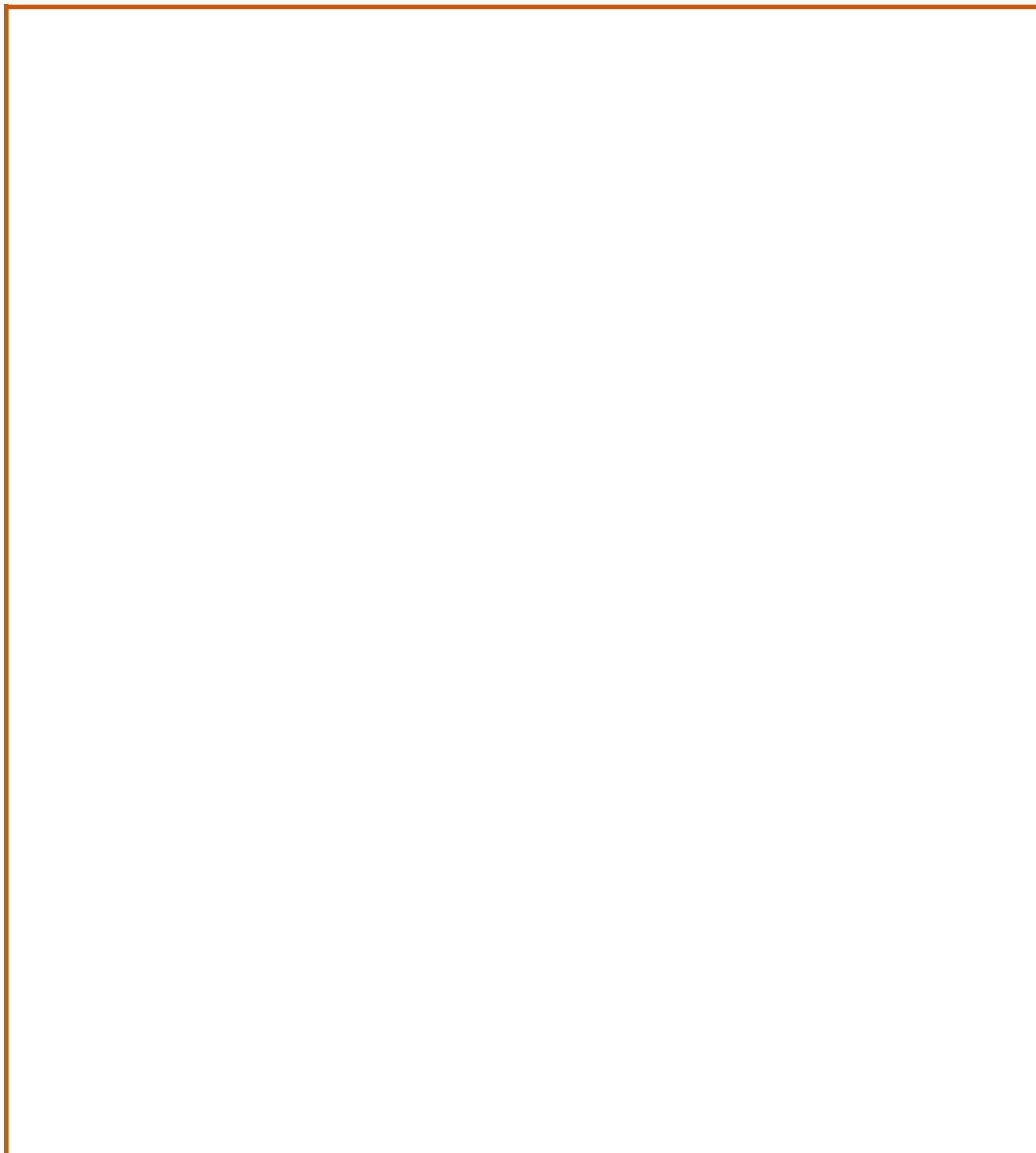
Твой выбор

Место для подсчёта голосов	
Места для размещения карточек	
Места для размещения денег, казны	
Памятки для игроков	
<i>Твой вариант</i>	

Дополнительную информацию по характеру перемещения по игровому полю можно посмотреть в дополнительных материалах к инструкции.

## 2. Нарисуй игровое поле

Нарисуй черновой вариант игрового поля, учитывая выбранные параметры. Если тебе мало места для рисунка, то возьми чистый лист любого формата и нарисуй на нём. По этому рисунку дизайнер будет создавать макет для печати игрового поля в типографии.





## Шаг 7. Придумай и нарисуй карты для настольной игры

Если у ситуаций в твоей игре, придуманных на 5 шаге, могут быть разные условия, то тогда потребуются карты для описания ситуаций.

Карта состоит из 2-х частей:

1. Передняя с текстом (это условия событий)
2. Рубашка

### 1. Опиши условия событий

Ситуация 1	Ситуация 2
_____	_____
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
Ситуация 3	Ситуация 4
_____	_____
1.	1.



2.	2.
3.	3.
4.	4.

Если тебе не хватило место в этой таблице для описания ситуаций, то воспользуйся дополнительными материалами в конце инструкции

## 2. Нарисуй рубашку для карты

Нарисуй рубашку для игровых карт (название ситуаций, логотип, цветной фон и другое, что придумаешь сам). По этому рисунку дизайнер будет создавать макет для печати игровых карт в типографии.

<b>Ситуация 1</b> _____	<b>Ситуация 2</b> _____
<b>Ситуация 3</b> _____	<b>Ситуация 4</b> _____

--	--

Если тебе не хватило места в этой таблице, то воспользуйся дополнительными материалами в конце инструкции или нарисуй на отдельном листе.

### Шаг 8. Найди или сделай фишки для игры

Пришло время подумать над фишками, которые будут по игровому полю двигаться. Их можно сделать различными способами:

1. Взять из другой игры
2. Взять любые мелкие предметы – крышки, монетки, фигурки из киндер-сюрпризов, что угодно.
3. Можно сделать оригами – сложить из бумаги цветного журавлика, слона или парходик.
4. Сделать фигурку из полимерной глины. Из неё же можно сделать и игровой кубик.



## Шаг 9. Протестируй игру

К этому моменту у тебя уже есть все составные части игры.

Прежде чем показать её хотя бы друзьям, сыграй в неё несколько раз сам:

- Сыграй за каждого игрока и запиши положительные и отрицательные стороны игры, которые ты заметишь.
- Играя в одиночку каждый раз корректируй количество «игроков», чтобы понять допустимое минимальное и максимальное количество человек для игры.
- Посмотри, возможно ли будет все время одерживать победу тому игроку, который будет использовать особую стратегию игры, проверь, нет ли лазеек в правилах, которые могут подарить некоторым игрокам несправедливые преимущества.

После этого допиши правила, дорисуй карточки и убери лишнее.

Теперь ты можешь передавать черновые варианты игрового поля и карточек дизайнеру. После того, как дизайнер подготовит макеты, можно приглашать друзей тестировать твою настольную игру с помощью Magium. Magium – это интерактивный пол, использующий технологию дополненной реальности.

Во время коллективного тестирования:

- воздержись от дачи дополнительных объяснений.

- делай для себя пометки по ходу игры - обращай внимание на случаи, когда игроки не получают удовольствия от игры или когда правила оказываются непонятными. Скорее всего, тебе придется как-то исправить эти недочеты.
- обращай внимание на расстановку игроков на игровом поле - если один игрок постоянно находится впереди остальных, вероятно, он воспользовался каким-то несправедливым преимуществом.

В процессе игры друзья и специалисты в области обучения детей финансовой грамотности, возможно предложат ещё что-то изменить в игре.

## Шаг 10. Распечатай игру

Дизайнер откорректирует макеты с учетом результатов тестирования и теперь их можно передать в типографию для печати.

Процесс изготовления игрового поля и карточек состоит из нескольких этапов: выбор способа изготовления, печать, нарезка игровых карточек.

### 1. Способ изготовления

#### 1.1 Игровое поле

Можно напечатать игровое поле, используя интерьерную печать баннера (с качеством печати 720 dpi), размером А3, А2, а можно напечатать на бумаге, картоне с ламинированием и без ламинирования размером А4, А3.

#### 1.2 Игровые карточки

Самый оптимальный вариант печати игровых карточек - двухсторонняя печать на тонкой бумаге с последующей ламинацией.

Достоинства и недостатки этого метода:

- + Низкая стоимость печати;
- + Высокая степень защиты от внешних воздействий;

- + Отличный внешний вид итогового изделия;
- Высокая трудоемкость

## 2. Печать

Чтобы итоговое изделие получилось высокого качества, при изготовлении, необходимо учесть 2 аспекта:

1. Качество печати должно быть максимально высоким;
2. Толщина игровых карточек должна быть максимальной (наиболее приятны карты толщиной 150-250 мкм). Наиболее удачное сочетание - обычная 90 граммовая офисная бумага и пленка 100 мкм.

## 3. Нарезка игровых карточек

Нарезку можно заказать в типографии при печати, можно выполнить в домашних условиях, используя канцелярский нож с линейкой.

## Заключение

Теперь ты знаешь, как настольные игры по финансовой грамотности можно сделать своими руками. Обязательно привлекай к подготовке всю семью, вместе намного проще и веселее.

Макет игрового поля:



Макет игрового поля:

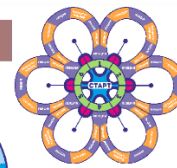
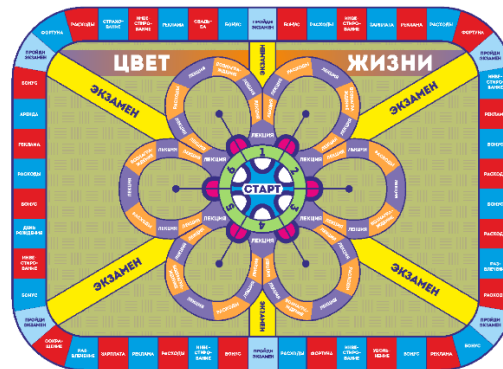
**ДОРОГИ ЖИЗНИ**

- 
- 



**ЦВЕТ ЖИЗНИ**

Макет игрового поля:



Эти игры разработали твои ровесники. Ты тоже сможешь!

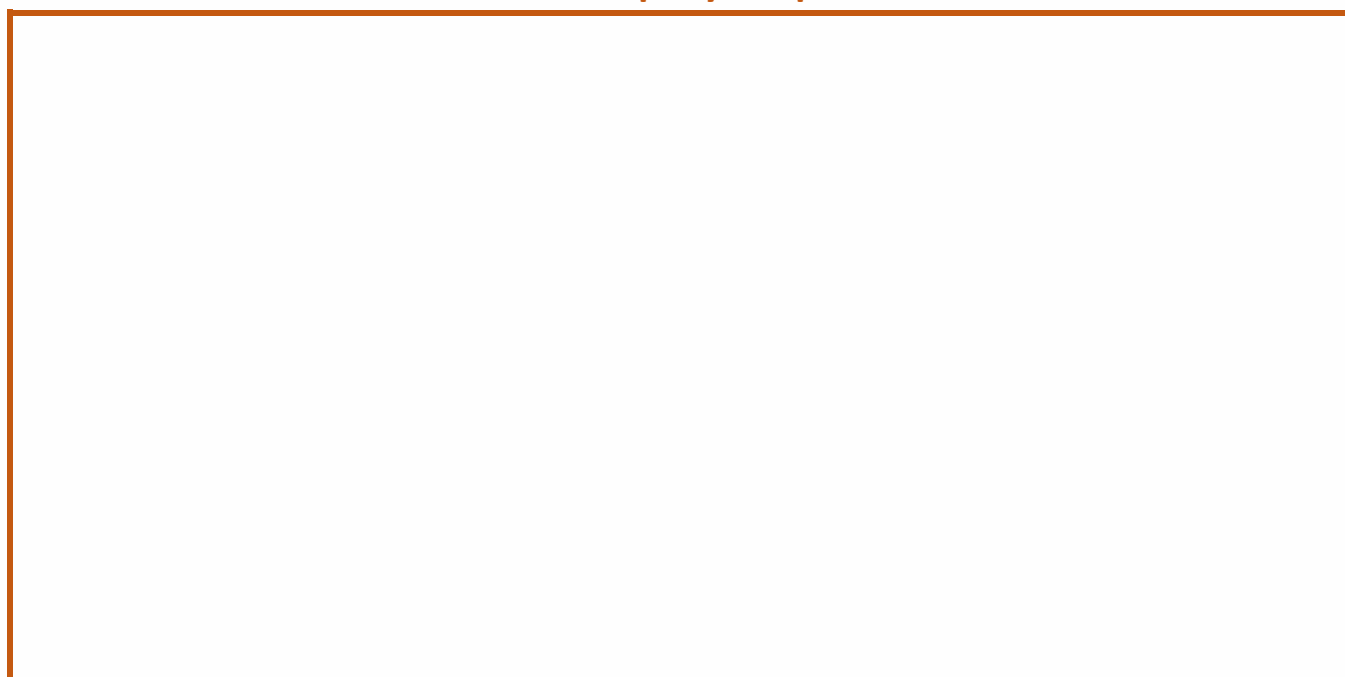
**Дополнительные материалы**

Таблица для описания ситуаций, заданий, задач, квестов

Ситуация	Описание	Задание	Описание
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	

4.		4.	
5.		5.	
6.		6.	
<b>Квест</b>		<b>Задача</b>	Описание
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	

Нарисуй игровое поле



### Характер перемещения по игровому полю

#### 1. Перемещение по маршрутам.

Игровое поле состоит из узлов (точек), соединённых маршрутами, а перемещение между точками разрешено только если между ними есть маршрут, например, как в игре «Пандемия». Особенность в том, что точки игрового поля могут быть соединены, как угодно.

#### 2. Перемещение по областям.

Игровое поле состоит из областей разного размера, а перемещение разрешены только между смежными (соседними) областями, например, как в игре «Дипломатия». Особенность в том, что от области к области меняется число смежных ей, и игровое поле выглядит как лоскут, сотканный из неровных и неравных кусочков.

#### 3. Перемещение по клеткам.



Игровое поле состоит из одинаковых по размеру и форме «клеток» (в том числе гексы – шестиугольники), а перемещения разрешены только между смежными (соседними) клетками. Обычно других ограничений на перемещения нет, хотя некоторые клетки могут быть недоступны из-за каких-либо ограничений. Особенность в том, что все клетки граничат с одинаковым количеством других клеток, а игровое поле имеет вид черепицы из трех, четырех и т.д. – угольников, например, как в игре «Шахматы».

#### 4. Свободное перемещение.

Игровое поле представлено любой ровной поверхностью, а перемещение осуществляется по задуманным правилам и шаблонам, например, как в игре «Крылатые войны».

**Таблица для описаний условий ситуаций**

Ситуация	Ситуация
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.

Ситуация _____	
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
Ситуация _____	
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.

Таблица для рисования рубашки игровой карточки

Ситуация 1 _____	Ситуация 2 _____

Ситуация 3 _____	Ситуация 4 _____