



Волшебный Лес

Волшебный Лес

Автор: Svolod,

блог: svolod-gm.livejournal.com, почта: svolod.gm@gmail.com

Вёрстка pdf: Александр «NoNsense» Кульков

Содержание

| | |
|-------------------------|----|
| Сеттинг | 3 |
| Игровая механика | 4 |
| Персонажи игроков | 4 |
| Ключевые НПС | 6 |
| Создание сюжетов | 10 |
| Готовые сюжеты | 12 |
| Советы мастеру | 14 |
| Расширение игры | 16 |

Волшебный Лес – это настольная ролёвка для детей ориентировочно от 3-х до 6-и лет, в которую я играл со своей дочкой (которой 3 с небольшим года).

Когда я изобретал эту игру, то старался сделать её:

- ...интересной — иначе дитё просто откажется в неё играть
- ...простой — никакой чудо-механики и челленджей
- ...позитивной — без сражений, крови и ужасов
- ...наглядной — с каким-нибудь раздаточным материалом
- ...педагогически верной — по возможности игра должна учить и развивать

Подразумевается, что мастером будет взрослый или кто-то из ребят постарше, а молодое поколение возьмет на себя роли игроков.

Сеттинг

Дело происходит в сказочном Волшебном Лесу. Что о нём сказать?

Во-первых, это и в самом деле лес. Средняя полоса, ёлки-берёзки, соответствующий животный мир: медведи, белки, кабаны. Есть тут и озеро, и река, и даже горы — всё, что пригодится для сюжета. Карта, как мне кажется, не обязательна, но если будет, то уж точно не повредит.

Во-вторых, он действительно волшебный. Тут возможно всё: звери и даже неодушевленные предметы могут разговаривать, на деревьях растут бублики, творятся малообъяснимые с точки зрения физики явления, а наибольшая часть обитателей Леса — волшебники. Не ограничивайте свою фантазию, моя практика показала, что ребёнок довольно быстро подхватывает идею «волшебности» окружающего пространства и сам с энтузиазмом начинает вбрасывать идеи.

В-третьих, сеттинг чрезвычайно позитивный. Тут нет негодяев и злодеев. Самое страшное, что может произойти — можно споткнуться и набить себе шишку, или промокнуть под дождём, или ненадолго заболеть простудой. С другой стороны, проблемы тут вполне могут случаться, а обитатели леса далеко не всегда ведут себя идеально — данная вымышленная реальность отлично

подходит для того, чтобы показать ребенку, что зачастую за негативным поступком скрывается позитивное намерение.

В-четвертых, в лесу живет некоторое количество ключевых НПС, которые «есть здесь всегда» (с ними мы познакомимся чуть позже). У каждого из них своя роль и способности, так что игроки знают, чего от них ожидать и к кому идти за советом в трудной ситуации. Это не означает, что кто-то из НПС не может временно уехать, или что вы не можете при необходимости ввести в игру нового персонажа. Мир вовсе не должен быть статичным, тут речь о том, что у вселенной будет некая степень стабильности, что ли, от которой дети будут отталкиваться при формировании заявок.

Обитатели леса живут в своих домиках, дуплах деревьев, пещерах и так далее. Хотя мы находимся, некоторым образом в глуши, у местных жителей (включая персонажей игроков) есть все необходимые и привычные детям современные бытовые удобства – электричество, горячая вода, холодильник и другие подобные вещи. Также в изобилии есть еда, конфеты, книжки и прочие продукты промышленного производства. Не спрашивайте меня, как оно тут работает и откуда берётся — it's magic!

У меня стилистика и имена были скорее европейскими, что, вероятно, навеяно сказками Братьев Гримм. Тем не менее, это вовсе не обязательно и у вас может быть совсем всё по-другому - пишите сеттинг так, как вам нравится.

Ближайшими аналогами Волшебного Леса по атмосфере являются вселенные Винни-Пуха и Смешариков.

Игровая механика

«Механика», конечно, громко сказано, но тем не менее.

Сложные действия отрабатываются бросками шестигранника: 1 или 2 — неудача, 3 и выше — успех. Возможность повторной проверки регулируйте сами, я обычно разрешаю без ограничений, или же через некоторое время.

Если ребёнок ещё не очень хорошо знает цифры, то поищите в хозяйстве нетипичный кубики с картинками на гранях из какой-нибудь игры (успех = «птичка») или просто покрасьте грани в разные цвета перманентным маркером.

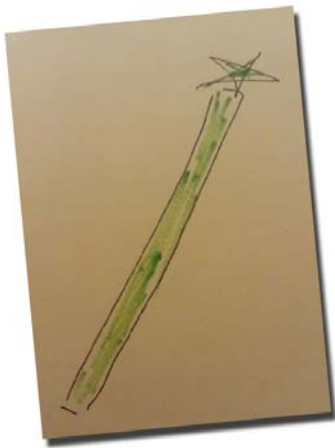
Заклинания работают без проворок, за исключением случаев действительно эпического воздействия: уменьшить гору, например. Когда заклинание задействовано, карто-

чка с ним переворачивается на другую сторону, и оно не может быть использовано повторно до тех пор, пока волшебная палочка «не отдохнет» (до конца сцены, другими словами).

Весь инвентарь, заклинания, спутники героев, НПС, а по возможности даже локации, изображаются на небольших карточках. Вы можете скачать готовые изображения из интернета, но лучше — запастись пустыми карточками (хотя бы А4/8, или использовать обратные стороны визиток), и вместе с ребенком рисовать на них картинки в процессе игры. Иногда может возникать сложность с тем как изобразить заклинание, но особо не парьтесь — по моей практике дитё отлично запоминает, что делает карточка, даже если значок не особо понятный.

Персонажи игроков

Каждый из них — это маленький волшебник. У персонажа есть следующие атрибуты, которые вы придумываете (рисуете на карточках) совместно с игроком на этапе генерации:



Волшебная палочка С её помощью кастуются spells.

Заклинания На начало игры их три у каждого персонажа, они должны быть простыми и понятными. Зажечь костер, вылечить кого-то, превратиться в птичку и так далее. Обязательно согласовываем с игроком!



*Заклинание Создания
Восьми Овсяных Печенек*

Фамильяр То есть, говорящий спутник-животное, достаточно мелкое, чтобы сидеть за пазухой или на плече. Конкретную разновидность (мышка, хомяк, птица, что-то ещё) пусть выберет игрок. Основная задача фамильяра: давать подсказки в трудных ситуациях. Ну и конечно радовать ребенка, особенно, если у него так и нет собаки (в отличие от небезызвестного героя шведской сказки).

Дом В зависимости от числа и желания участников они могут жить как в одном общем доме (пещере, землянке, шалаше, на дереве), так и обладать отдельной жилплощадью. Потратьте время на то, чтобы отобразить такое жилище на отдельной карточке.

Все карточки персонажей отдайте игроку (или игрокам). Моя дочка, например, с большим удовольствием их перед собой раскладывает.

Отдельный дискуссионный вопрос — имя персонажа и идентификация героя с игроком. Мне кажется, что лучше, если ребёнок придумает (возможно, с вашей помощью) имя своему волшебнику, и имя это не будет совпадать с именем юного игрока. В процессе игры я советую

придерживаться обращения к игроку по имени персонажа и поддерживать заявки игрока от первого лица. Другими словами, делаем всё так же, как во взрослых настольно-ролевых играх. Однако, если дитё не поддержит эту инициативу или будет путаться — не настаивайте.

Всё! Можно начинать.



Ключевые НПС

Я тут привожу картинки из своей игры, но сделано это исключительно для повышения условной эстетической ценности статьи, а не для того, чтобы вы их печатали — что художник, что фотограф из меня тот ещё. Зато видны те персонажи, к оформлению которых приложил руку юный игрок.

У меня в игре есть следующие ключевые персонажи:

Геннадий (По сравнению с остальными, имя конечно странноватое, да. Я сначала ляпнул первое, что в голову пришло, а потом уж поздно было что-то менять. Альтернативное имя — Франк).

Архимаг и хранитель волшебной мудрости. Крупный, с громким голосом и усами. У него есть волшебная книга, в которой записаны все-все заклинания, алхимический котел и волшебная палочка чудовищной силы. Обладает привычкой напевать под нос в процессе работы. Его, несмотря на мирный нрав, побаиваются мелкие персонажи (звери, например) и отдельно — Тим. Геннадий часто выступает квестодателем — ему нужно множество экзотических маг-компонентов, за которыми он гоняет партию. Также при случае он способен научить новым заклинаниям.

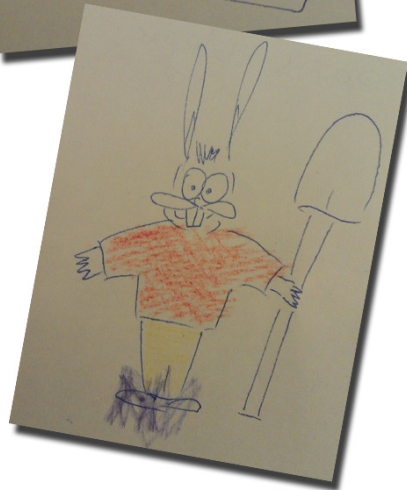
Бабушка Криста Повар и кули-
нар, готовит на всю ораву. Носит
волшебную шляпу и очки. Облада-
тель волшебного половника, который
способен наделить еду случайными
свойствами. Рассеянная, всё путает:
например, частенько надевает на го-
лову кастрюлю вместо шляпы (дочка
каждый раз приходит в восторг). Час-
то генерирует проблемы, по ошибке
сварив волшебную еду, которая начи-
нает чудить.



Эрик-зверик Местный друид.
Большого роста, с бородой и буйной
растительностью на голове. Человек
добрый, отзывчивый и нервный – за
всё переживает и обо всём волнуется.
Знает язык животных. Умеет превра-
щаться в разных зверей и птиц, при-
чём зачастую делает это неконтроли-
руемо — от волнения. В доме его живут
тысячи всяких зверей разного разме-
ра (хит — медведь в духовке), выгнать
которых у Эрика не хватает духу.



Заяц Йорк Говорящий заяц чело-
веческого размера. Результат маги-
ческих экспериментов Геннадия над
зайцами, который не захотел превра-
щаться обратно в маленькое сущест-
во. Полон энтузиазма, прыгает, бега-
ет, экспрессивен, очень любит морковь.
У него есть огород, на котором он вы-
ращивает ... правильно, волшебные
овощи и фрукты. Сам по себе он не
волшебник.





Гном Бром Техник и изобретатель. Создатель всякого разного электромеханического добра. Не-высокого роста (по сути, он скорее дворф, нежели гном), с бородою, оптимист, говорит быстрым смешным голосом. Не является магом, прилетел из города и постоянно удивляется тому, как тут «всё волшебным устроено». Из колдовского у гнома только пространственная дыра, замаскированная под рюкзак: Бром вслух озвучивает, какой инструмент ему нужен и извлекает его из рюкзака (регулярно портал сбоит и гном достает котят, бутерброды и прочее, чем веселит окружающих). В доме его живут два робота, коих зовут 22 и 23, они помогают ему во всем. Да, а ещё у него есть дирижабль.

Сначала место штатного техномага занимал некий Дядя Роберт. После первой встречи дочь этого Роберта задвинула, и слышать ничего о нём не желала — чем-то он не понравился (может, артом, зело похож получился на смесь строителя и водопроводчика). Пришлось отправить его жить в город, а карточку демонстративно выбросить в помойку.

Тим Коллега — юный волшебник. Бестолковый и частенько хулиганистый парень, на примере которого мы реализуем педагогическую часть игры — он частенько поступает как не надо и потом огребает последствия. Любопытный до безумия, и неунывающий, что делает ему честь. Тоже обладатель волшебной палочки.



Рита Ведьмочка. Внучка Бабушки Кристы, прилетела из города в Лес на некоторое время.

Если игроков больше одного, то нафиг не нужна — это такой эрзац-сопартиец. Характер пока не особо проработан, ясно только, что скорее положительный, но со склонностью к экспериментам и лихачеству. Вместо волшебной палочки у неё метла, которой она и колдует (и на чём, конечно же, летает).



Напоследок, экспериментальный персонаж, которого я пока в игру не ввёл (даже карточки нет), но в ближайшее время планирую попробовать.

Старая Марта Условно-негативный персонаж сеттинга. Вредная колдунья, такая Старуха Шапокляк. На лицо несимпатичная, говорит гнусаво (планирую зажимать нос, когда буду её играть). У нее тоже есть фамильяр, как водится — чёр-

ный кот. Марте хронически не везёт в жизни: то в лужу наступит, то на банане поскользнется (это кармическое воздаяние за зловерность). Персонаж этот во многом комический (да и не очень счастливый, чего уж тут говорить). Её основная деятельность: творить всякие мелкие пакости, чтобы партия потом устранила последствия.

Если вам нужно будет создать своих или модифицировать существующих НПС, то действуйте без стеснения, этот набор — вовсе не догма. Мне кажется, хороший НПС для детской игры должен отвечать следующим критериям:

- У него должна быть функция. Например, Геннадий колдует, Криста варит, Эрик общается со зверьми и так далее. Персонаж компетентен в рамках своей функции, может оказать помощь и консультации.
- У него должна быть яркая, запоминающаяся внешность, как нарисованная на карточке, так и передаваемая вами. Хорошо сработает, как мне кажется, «особый» голос (я в имитации голосов не очень специалист). Подойдите к портретированию серьезно, дети куда больше взрослых опираются на эмоци-

ональное восприятие, поэтому вариант «а, делов-то, опишу как-нибудь» не прокатит.

- У него должна быть прикольная «фишка». Как, например, рассеянность Кристи, превращательность Эрика, неудачливость Марты. По крайней мере, в детской литературе подобные штуки часто встречаются.

Создание сюжетов

Вообще говоря, сюжеты — это один из самых тяжелых для изобретения элементов (по крайней мере, для меня) при вождении детей. Мозг никак не желает переключаться с глобинов в шахтах и драконов в подземельях, а это всё-таки не совсем то.

Типичные сюжетные каркасы я вижу такие:

Реализуем многоэтапный проект

Строим летающий дом, варим зелье, мастерим новую волшебную палочку. Суть в том, что для достижения цели нужно последовательно реализовать несколько задач — попросить у гнома Брома топор, найти в лесу подходящее (не волшебное!) дерево, убедить белок с этого дерева переехать и так далее.

Обычно у партии должен быть квестодатель, который будет помогать и подсказывать, что нужно делать. Будет здорово, если каждый этап может быть реализован по-разному, в идеале, чтобы сама партия придумала, как это сделать. Данный тип сюжета, по идее, развивает в детях целеустремлённость, упорство и желание доводить дело до конца. Бонус: можно сделать проект более-менее реалистичным, тогда дети параллельно с игрой будут изучать мир (узнают, например, какой цикл проходит зерно, превращаясь в хлеб).

Отправляемся в путешествие

Классика жанра, я бы сказал. Идём куда-нибудь с некоей целью (тащим пирожки бабушке). По дороге преодолеваем препятствия в виде пропастей, рек, гор и помогаем каким-нибудь попавшим в беду обитателям леса.

В этом варианте игры большую роль, как мне видится, играют заклинания – с их помощью как раз можно все эти сложности разрешить (заморозить речку, чтобы через неё перейти, накормить печеньками голодающих белок).

Хорошая идея — использовать классический сказочный ход: персонажи помогают кому-то, позже эти кто-то сами помогают героям игроков. А ещё вариант с путешествием позволит освежить окружение и по-

казать какие-то земли за пределами Волшебного Леса.

Принимаем непростые решения

Педагогический вариант игры. Персонажи сталкиваются с тем, что кто-то из окружающих делает что-то не то: безобразничает, шалит, портит вещи. В идеале партия, так или иначе, вовлекается в это дело. В результате юные игроки увидят, что, во-первых, у каждого действия есть последствия; и во-вторых, что в основе большинства неправильных с виду действий лежат позитивные намерения. Отдельный интересный момент — мягкое регулирование неправильного поведения ребенка в реальной жизни. Можно показать ему со стороны (на примере НПС), как выглядит то, что он на днях учудил. Наверняка увиденное заставит его задуматься.

Ничто не мешает, естественно, смешивать эти варианты.

В качестве «стартовой точки» у меня обычно ситуация, когда кто-то просит героев игроков помочь в некоем деле.

Готовые сюжеты

Вот несколько сюжетов, в которые мы сыграли или собираемся играть в ближайшее время:

Болезненная речка

Партия приходит на берег местной речки и видит, что вода в ней плохо пахнет и имеет странный зелёный цвет. Рыбы (после консультации по языку подводных обитателей от Эрика) рассказывают, что речку заколдовала Старая Марта и просят помощи. Партии предстоит совместно с Геннадием сделать лечебное зелье (поиск и приготовление компонентов), а также побеседовать с Мартой (она разобиделась на рыб, потому что они не желают ловиться на пустой крючок). Марту можно научить ловить рыбу, убедить больше не безобразить, накормить печеньками или ещё что-либо с ней сделать, а то она снова возьмётся за старое.

Сломанный робот

Партия находит в лесу руку робота — выдайте карточку с соответствующей картинкой. Выясняется, что это рука одного из роботов Брома, который пошел в лес за грибами и пропал. Партия ищет по лесу части робота (голова, руки, ноги и туловище), которые оказываются в разных местах и требуют разных подходов

для добывания (утащили звери, утонуло в болоте, лежит под кустом, свалилось в пропасть). В итоге партии требуется собрать из карточек пазл и починить робота совместно с Бромом. В финале можно предложить собрать-таки грибов и сварить суп, а то бедолага гном так и останется голодным.

Упавший дирижабль

Гном Бром отправился в далёкое путешествие на своем дирижабле. Однако, на полпути он потерпел аварию — какая-то Злая Птичка™ пробила баллон. Он просит помощи партии в починке дирижабля — ему нужен клей (делается из мёда волшебных пчел, с которыми придётся договориться) и доски (рубим деревья). Можно при желании добавить ещё какие-нибудь элементы, игроки заодно познакомятся с устройством дирижабля. Финальная часть игры посвящена взаимодействию со Злой Птичкой, которая опять собирается продырявить баллон. Однако, она поступает так не со зла, а потому, что считает дирижабль Страшным Драконом, который летит разорять её гнездо.

Голодные зайцы

У зайца Йорка, что владеет огородом, начали пропадать корнеплоды. Он просит партию разузнать — кто их тырит. Следственные мероприя-

тия (устроить засаду, поискать следы) откроют, что воришки — зайцы, которым просто голодно в лесу. Поэтому они и дальше планируют грабить чужой огород. Йорк против, планирует ставить на зайцев ловушки. Варианты решения: вечно кормить зайцев печеньками, научить их самих выращивать морковь, поселить их к Йорку с условием, что зайцы будут ему помогать работать в огороде.

Чудо техники

Тим хочет построить свой собственный АППАРАТ, гном Бром выдал ему кучу деталей. Тим проектирует на уровне «чтобы ходило», «чтобы гудело», «чтобы пирожки пекло». Надо ему подсказывать, что нужно для реализации его задумки (ноги, гудок, печка и тесто). Можно рисовать проект и показывать, что вот прямо ВСЁ в один аппарат не влезет и будет мешать друг другу (гудок залепило тестом). Попутно Тим решит, что ему не хватает деталей или инструментов, и предложит спереть что-нибудь у гнома (далее решения и последствия). Также в ассортименте решение проблем: аппарат получился очень большой, как же крепить верхние детали; аппарат надо где-то хранить, иначе он мокнет и на нём играют всякие белки, забивая гудело орехами и так далее. В финале — катание на получившемся

ся чумовом шагоходе.

Праздник!

Бабушка Криста решила устроить большой праздник для всех жителей леса. Но она очень рассеянная! Надо вспомнить или опросить народ (в том числе и зверей) кто что любит есть, а также не дать Бабе Кристе всё перепутать: сосчитать приглашенных и всем, кому надо, обеспечить тарелки-вилки (при этом проследить, чтобы вилки не достались тем, у кого нет рук), помочь накрыть на стол (решить, что должно быть на столе, подумать как сделать, чтобы зайцу было удобно сидеть за столом и так далее). В финале красочно описать, как все рады.

Гонки

Бром и Рита поспорили, что быстрее летает: дирижабль или метла. Ведьма очень хочет выиграть и норовит подложить гному в кабину тяжелых камней, что видит партия. Далее сюжет очень ветвится, но надо показать, что любое решение несёт долговременные последствия. Если ничего не сделать — дирижабль упадёт на полдороге и гнома придется лечить. Если просто сдать ведьму — та обидится.

Советы мастеру

Что я вынес из опыта вождения своего «юного игрока»? Что делать нужно всё так же, как привык во «взрослых играх», но при этом держать в голове несколько моментов:

Будьте осторожны, степень погружения в игру очень высокая! Куда выше, чем у взрослых – дети принимают происходящее очень близко к сердцу, зачастую не понимая, что можно просто «выйти из игры» (это не только мой опыт, кстати). Можно запросто довести игрока до слез, так что не забывайте об этом.

Когда игрок забуксовал, озвучьте варианты действий. У детей куда меньше жизненного опыта и потому — способностей к импровизации (именно их мы этой ролёвкой и развиваем, кстати). Ребенку часто сложно найти очевидный для взрослого выход из проблемной ситуации. Поэтому алгоритм такой: сначала ждем идей игрока (это важно!) и, если они появляются, то стараемся сделать их реализуемыми или же наглядно объясняем, почему так не получится. Если же ребенок в тупике, то явным образом перечисляем варианты — в идеале, через фамильяра персонажа.

Дети любят «перепутаницу». Может быть, это характерно только для определенного возраста, не знаю. Но моя дочь очень радуется, когда происходят всякие несуразицы — Баба Криста по рассеянности надевает дуршлаг на голову, друид-полимоρφ Эрик начинает мяукать вместо произнесения человеческой речи и так далее. В нашем волшебном сеттинге огромное количество возможностей по внедрению подобных моментов, так что пусть игрок порадует. В общем помните, что на одном «педагогизме» далеко не уедешь.

Делайте сессии и истории короткими. Зависит от возраста, опять же. Но по моему опыту, час — оптимально, после этого ребенок теряет фокус внимания. Хотя игрок и продолжает утверждать, что хочет играть, но на самом деле уже устал. Длинные истории на несколько сессий без промежуточного финала, как мне кажется, тоже зло — дитё может запутаться. Лучше «серийный формат».

Портретируйте изо всех сил. НПС должны быть живыми и запоминающимися. Не бойтесь перегнуть палку, пусть персонажи получатся гротескными, в данном случае это только плюс! Следите не только за содержанием слов, но и за голосом («смешные голоса» рулят), интонациями. Полезно активно жестику-

лизовать, дети ещё сильнее взрослых чувствительны к невербальной информации.

Не настаивайте на выполнении «квеста». Ребёнок пока не знает, что суть ролевой игры - выполнить «квест» и получить опыт. Поэтому он может легко соскочить с основной сюжетной линии. Не настаивайте. Лучше продемонстрируйте негативные последствия от незаконченного дела, скорее всего, игрок сам захочет его так или иначе решить (может быть, найдёт альтернативный выход).

Не мешайте игроку «пожить» в Волшебном Лесу, но всегда имейте в запасе сюжет. Мой опыт показывает, что юный игрок плохо относится к играм без контента и без цели. С другой стороны, дочка очень любит периодически сойти с основной сюжетной линии и позаниматься своими делами (поэкспериментировать с заклинаниями, заняться делами, погулять по лесу), особенно в те моменты, когда нужно ждать наступления какого-то события. Не ограничивайте свободу игрока.

Приготовьтесь удивляться. У нас, скучных взрослых, уже есть в голове довольно жёсткая картина того, как устроен мир, что в нём возможно, а что нет. Даже если мир этот — вы-

мышленный. А у детей подобной картины нет, поэтому они способны иногда придумать такое, от чего просто офигеваешь и хочешь отмахнуться. Не торопитесь отказывать, постарайтесь сказать «да» и включить в игру идею игрока. Мне кажется, это очень важно для развития творческих способностей.

У меня на игре была ситуация, когда метла ведьмы взбунтовалась и улетела на высокую гору. К герою игрока обратились с просьбой о помощи в том, чтобы достать строптивый хозинвентарь. Мне виделось в качестве решения очевидное применение имеющегося спелла «превращение в птицу». Я никак не мог сообразить, к чему дочка заявила «у меня же есть заклинание уменьшения!». Потребовалось несколько наводящих вопросов для того, чтобы до меня дошло — она хочет уменьшить гору, чтобы с неё можно было забрать метлу!

Расширение игры

Несколько идей о том, как можно обогатить игру. В первую очередь тем, что включить в неё разные обучающие элементы. Ибо в процессе игры учиться и проще, и приятнее. Степень применимости этих идей, естественно, зависит от возраста игрока.

Трюки с кубиком

Самый простой способ параллельно учить ребенка считать — интегрировать математические операции в механику проверок. Вот какие я вижу варианты:

- Устанавливать сложность проверки, а нехватку компенсировать специальными фишками, число которых должен озвучить игрок. Говорим: «Нужно 8, бросай кубик». Игрок бросает, выпадает 4. «Сколько не хватает?»
- Устанавливать сложность проверки и использовать статичный бонус. «У тебя +2 к кубику, нужно 6». Игрок бросает, выпадает 3. «Получилось или нет? Сосчитай».
- Устанавливать сложность проверки и давать два кубика для броска. «Нужно суммарно 8, бросай кубики. Сложи два числа, хватит или нет?»

Не забываем о том, что существуют кубики с точками и с цифрами — в зависимости от того, насколько дитё хорошо считает и каковы наши цели можно использовать как тот, так и другой.

Головоломки

Можно периодически предлагать игроку решить разные несложные головоломки, чтобы, например, открыть запертую дверь в башню, сотворить зелье и так далее.

Варианты могут быть самыми разнообразными, в зависимости от того, чего вы хотите достичь и насколько много у вас лени.

- Написать или прочитать буквы, слоги, слова
- Собрать картинку из кусочков
- Нарисовать или смастерить что-то
- Смешать цвета
- Пройти по лабиринту, соединить картинку по точкам

Можно либо самому замутить головоломку, либо скачать в интернете или вообще на смартфоне что-то запустить.

Мини-игры

В игру периодически можно вставлять процесс каких-нибудь состязаний с НПС — например, гонки на метлах, игры в футбол, сбор

грибов и так далее. Реализовать их проще всего серией различных проверок или все той же головоломкой. Хорошо пойдут и разные настольные игры.

Ну что же, на этом, пожалуй, всё. Удачных игр вам и вашим детям!

