

ВАЛЕНТИНА ЧЕРНЯЕВА

6+

*Настольные*  
**ИГРЫ**  
*для школьников*

25

СБОРНИКОВ

УДК 37.03

ББК 74.200.58

Ч49

Санкт-Петербург, Издательство "Лучшее Решение", 2023г.

[www.лучшеерешение.рф/book](http://www.лучшеерешение.рф/book)

ООО "Лучшее Решение" (ОГРН: 1137847462367, ИНН: 7804521052)

**(с) Автор: Валентина Черняева**

**(с) Художник: Валентина Черняева**

**25 сборников с тематическими настольными играми для детей и их родителей.**

Настольные игры для школьников можно использовать как отдельные игры, разделив страницы. На продлёнке, в летнем лагере, в библиотеке, в поезде дальнего следования или дома, собрав за столом друзей и родных.

Для каждой игры дана инструкция. Также есть весь наглядный и раздаточный материал. Листы можно распечатать и использовать как самостоятельные задания. Многие листы (кубики и т.п.) подходят для разных игр.

ВАЛЕНТИНА ЧЕРНЯЕВА

6+

*Настольные*  
**ИГРЫ**  
*для школьников*

СБОРНИК

1

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### БАНАНОВЫЙ РАЙ

Игровое поле — маршрут путешествия на остров Банановый рай до финиша. Порядок ходов определяется жеребьёвкой. Число шагов — броском кубика с числами (точками) от 1 до 6.

Кружки красные — пропусти ход по причине, указанной на карте.

Кружки синие — изменение маршрута по указанной стрелке.

Кружки розовые — изменение маршрута по указанной стрелке.

### В ЗООПАРК С СМАРТЫШКОЙ

Игровое поле — маршрут путешествия от старта в зоопарк до финиша. Порядок ходов определяется жеребьёвкой. Число шагов — броском кубика с числами (точками) от 1 до 6.

Кружки голубые — пропусти ход по причине, указанной на карте.

Кружки синие — изменение маршрута по указанной стрелке.

Кружки красные — изменение маршрута по указанной стрелке.

### ЗОЛОТОЙ КЛЮЧИК

С героями любимых сказок отправляйся в замок волшебника! Вырежи заранее карточки-ключики.

Кружок с ключиком — получи фишку с ключиком от ведущего.

Синий кружок — получи ключик.

Красный кружок — иди вперёд.

Жёлтый овал — открой дверь (отдай ведущему ключик) и сразу же перейди на кружок за дверью. Если нечем открыть дверь, возвращайся на старт.

### КОРОЛЬ ОРЁЛ

Игровое поле — маршрут до дворца короля Орла на вершине горы. Порядок ходов определяется жеребьёвкой. Число шагов — броском кубика с числами (точками) от 1 до 6.

Кружки с красным крестом — пропуск хода.

Кружки зелёные — перелёт по пунктирной линии вперёд.

Кружки красные — возврат по синей пунктирной линии.

### МЕДВЕДИ И МАЛИНА

Игровое поле — маршрут от старта до малинника. Порядок ходов определяется жеребьёвкой. Число шагов — броском кубика с числами (точками) от 1 до 6.

Кружки с красным крестом — пропуск хода.

Кружки фиолетовые — переход по линии вперёд.

Кружки красные — возврат по красной линии.

### МОРСКАЯ РЕГАТА

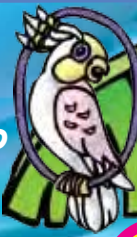
Игровое поле — 4 маршрута для яхт. Порядок ходов определяется жеребьёвкой. Число шагов — броском кубика с числами от 1 до 6.

Кружки с красным крестом и якорем — пропуск хода.

Кружки синие — переход по стрелкам вперёд.

Кружки оранжевые — возврат по стрелкам.

Послушай  
говорящего  
какаду!



32

33

34

50

49

Сломалась  
перекладинка!  
Пропусти ход!

31

35



48

Вниз  
по лиане!

30

36

47

Пропусти  
ход!

29

28

37

46

Пропусти  
ход!

27

38

45

Пропусти  
ход!

26



39

40

44

Поднимись  
на вертолёте!

Полакомись  
ягодами и  
пропусти ход!

43

25



41

42



24



Вперёд  
на катере!

18

16

23



17

19



Посчитай краб  
и пропусти хо

22



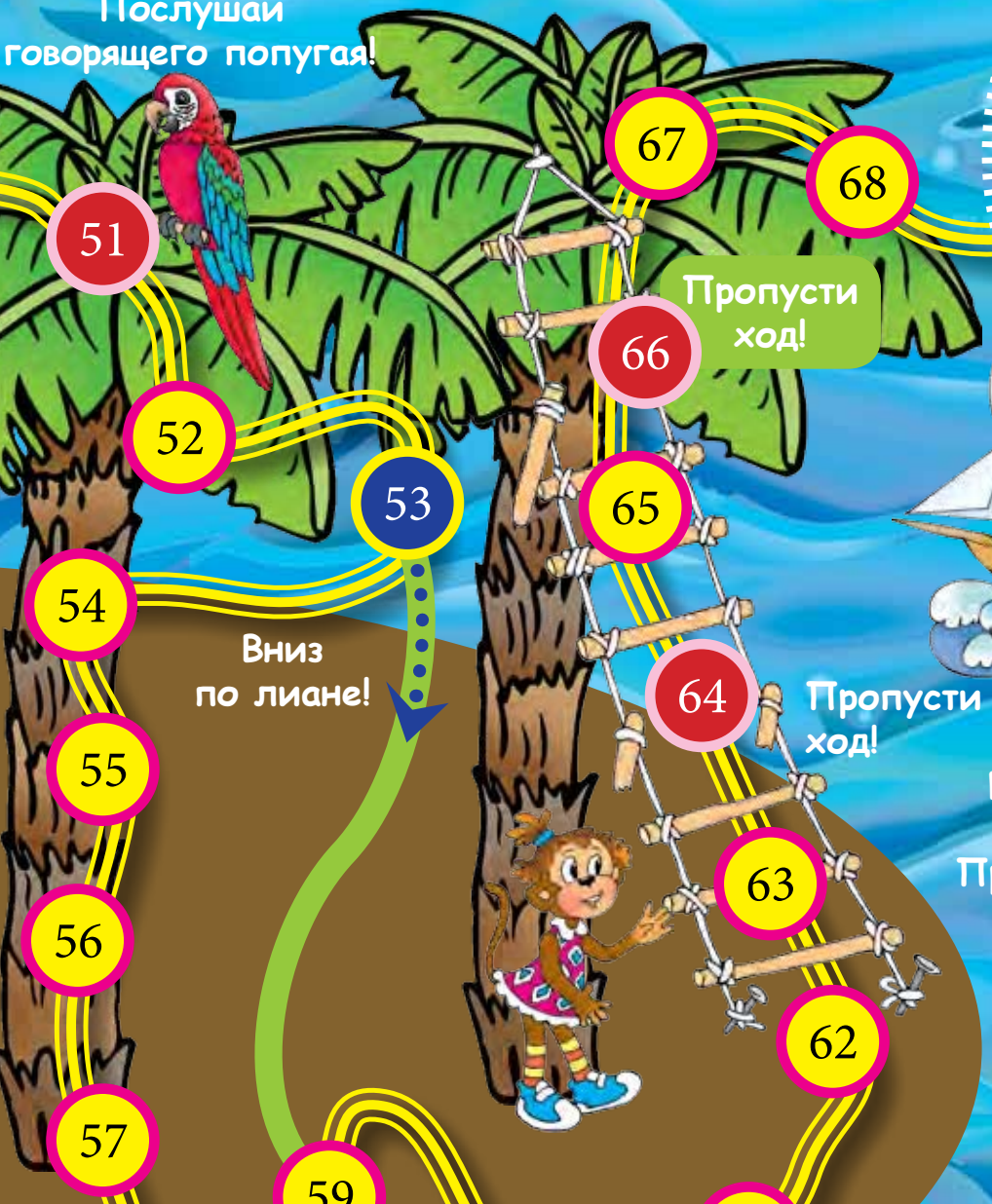
21

20

Послушай говорящего попугая!

ФИНИШ

СТАРТ



Гигантский кальмар! Пропусти ход!

Вперёд на дельфине!

Шагай за черепахой!

Полюбуйся морскими звёздами и пропусти ход!

Поньряй! Пропусти ход!

Осторожно — акула! Пропусти ход!

ов д!







61

62

63

64

65

60

Шагай  
за вёдрами  
Емели!

59

58

57

Вперёд  
с Бибигоном!

56

Пропусти ход,  
поприветствуй  
лягушонка!

55

54

Пропусти ход!  
Карандаш  
хочет нарисовать  
твой портрет!

53

Лети  
с Хоттабычем  
на ковре-самолёте!

52

47

Гном  
проведёт тебя  
вперёд через  
подземный ход!

41

40

39

38

37



36

Поднимайся вместе  
с Винни-Пухом!



35

34

Гулливер перенесёт тебя вперёд!

33

32

31





Пропусти ход  
и послушай  
рассказы ерехахи  
Тортиллы!



Открой  
дверь  
золотым  
ключиком!

Вперёд вместе  
с Чиполлино!



Опять  
Дуремар  
морочит  
голову своими  
пиявками!  
Пропусти ход!

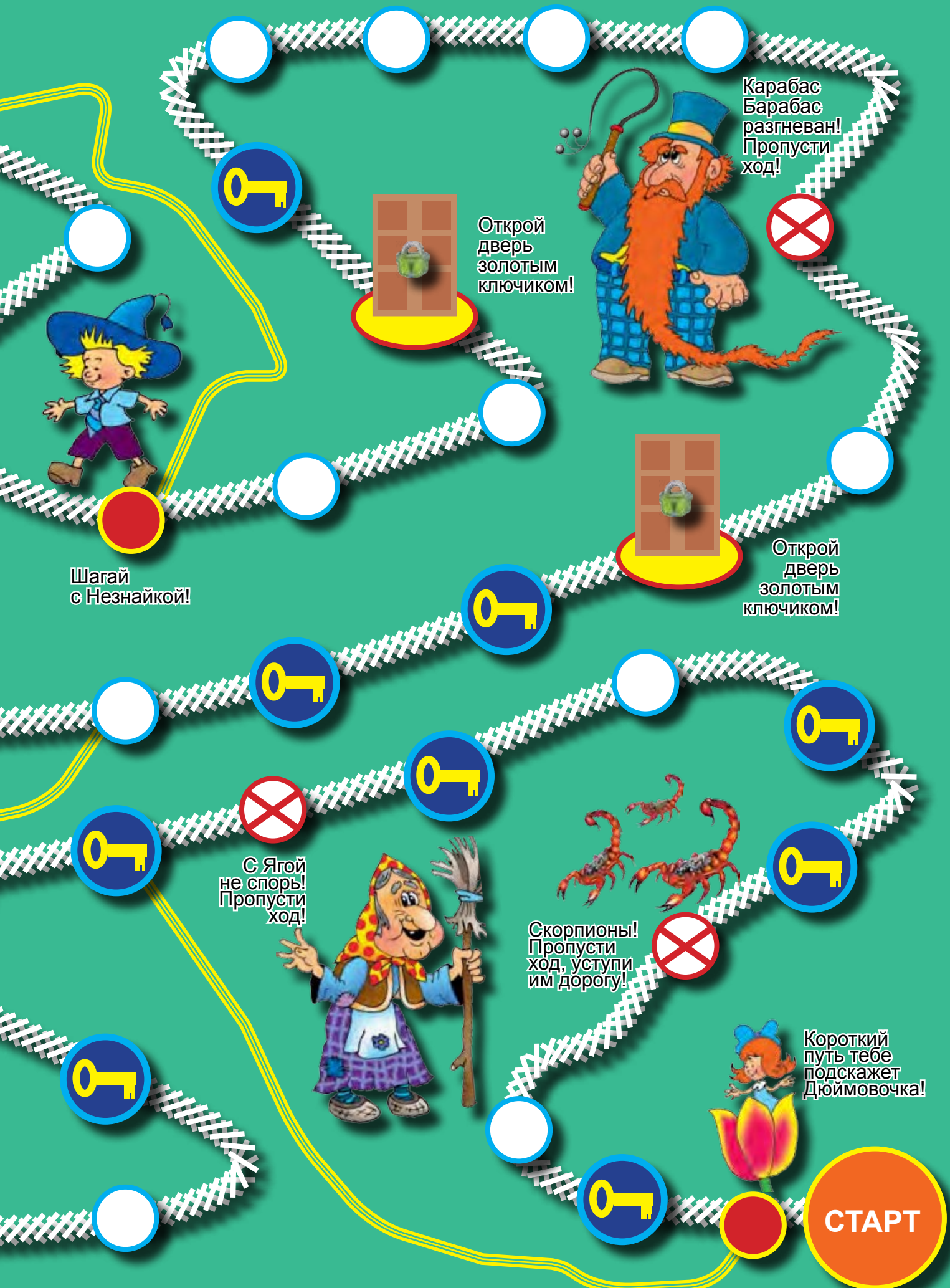


Змей  
Горыныч  
соловьём  
заливается!

Открой  
дверь  
золотым  
ключиком!

Тебе поможет Мудрая  
змея. Иди вслед за ней!

Пропусти ход!



Карабас  
Барабас  
разгневан!  
Пропусти  
ход!

Открой  
дверь  
золотым  
ключиком!

Открой  
дверь  
золотым  
ключиком!

Шагай  
с Незнайкой!

С Ягой  
не спорь!  
Пропусти  
ход!

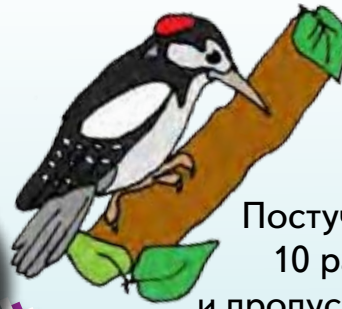
Скорпионы!  
Пропусти  
ход, уступи  
им дорогу!

Короткий  
путь тебе  
подскажет  
Дюймовочка!

СТАРТ



**ФИНИШ**



Постучи  
10 раз  
и пропусти  
ход



Прокукарекай 5 раз  
и пропусти ход

Лети  
с вороной!

Лети  
с аистом!

Лети  
с уткой!

Стой  
на одной ноге,  
как цапля,  
и пропусти  
ход





Лети с чайкой!



Посчитай бусинки и пропусти ход



Поклюй зернышки — пропусти ход



Прокрякай 5 раз и пропусти ход



Стой ровно, как пингвин, и пропусти ход



Посчитай цыплят и пропусти ход!



Лети с чайкой!

Лети с аистом!



СТАРТ

Вернись  
с ёжиком  
за книжкой!



Пропусти ход.  
Попробуй красную  
смородину.

Хоть  
медленно, но всё-таки  
вперёд!



Вернись назад  
с зайчишкой!



Раки —  
чемпионы  
по ходьбе  
назад, и тебе  
придётся  
возвращаться  
вместе  
с ним!



ФИНИШ

Пропусти ход.  
Послушай, о чём  
трещит сорока.



Вернись назад,  
помоги бобру отнести  
бревно!





Пропусти ход. Сядь на пенёк, съешь пирожок.



Вперёд с лягушонком!



Пропусти ход, подкрепись орешками!



Пропусти ход. Порисуй с зайчиком



Вперёд с птичкой!



Вернись назад за орешками!



Вперёд с бабочкой!

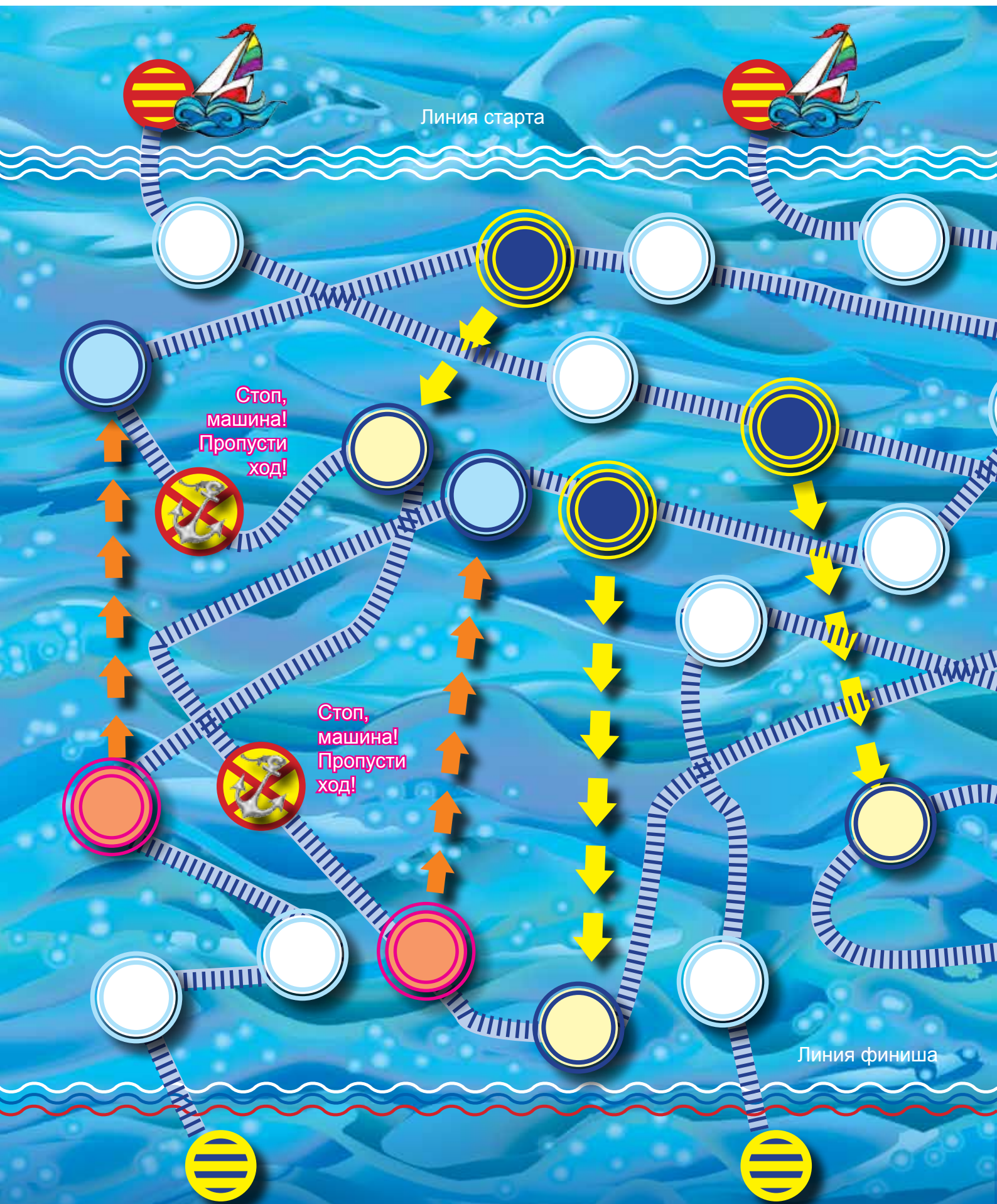



Пропусти ход, попей чайку!




Пропусти ход, похрусти морковкой!

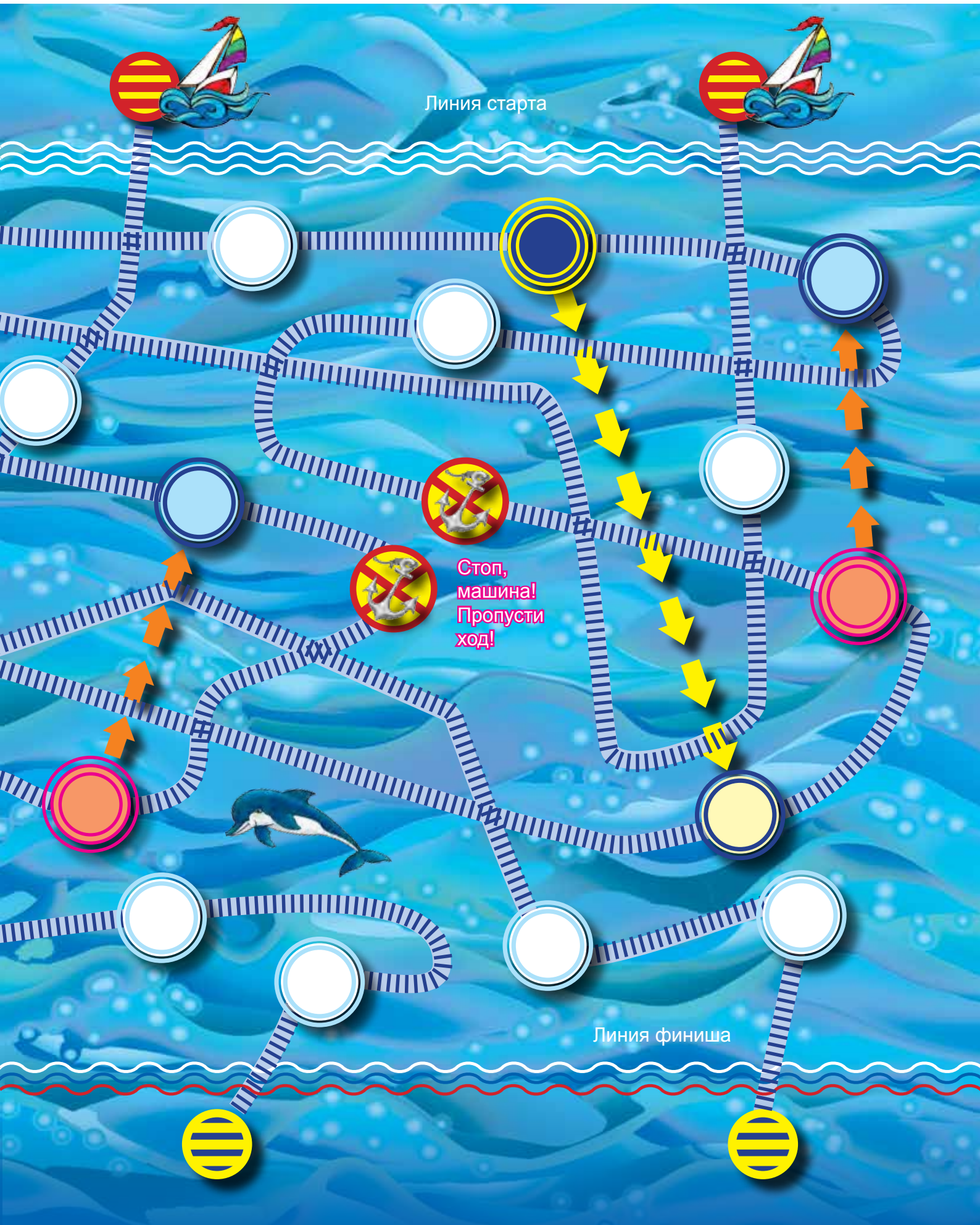




Попутный ветер — 

Боковой ветер — 

Мель по курсу! Стоп, машина! —

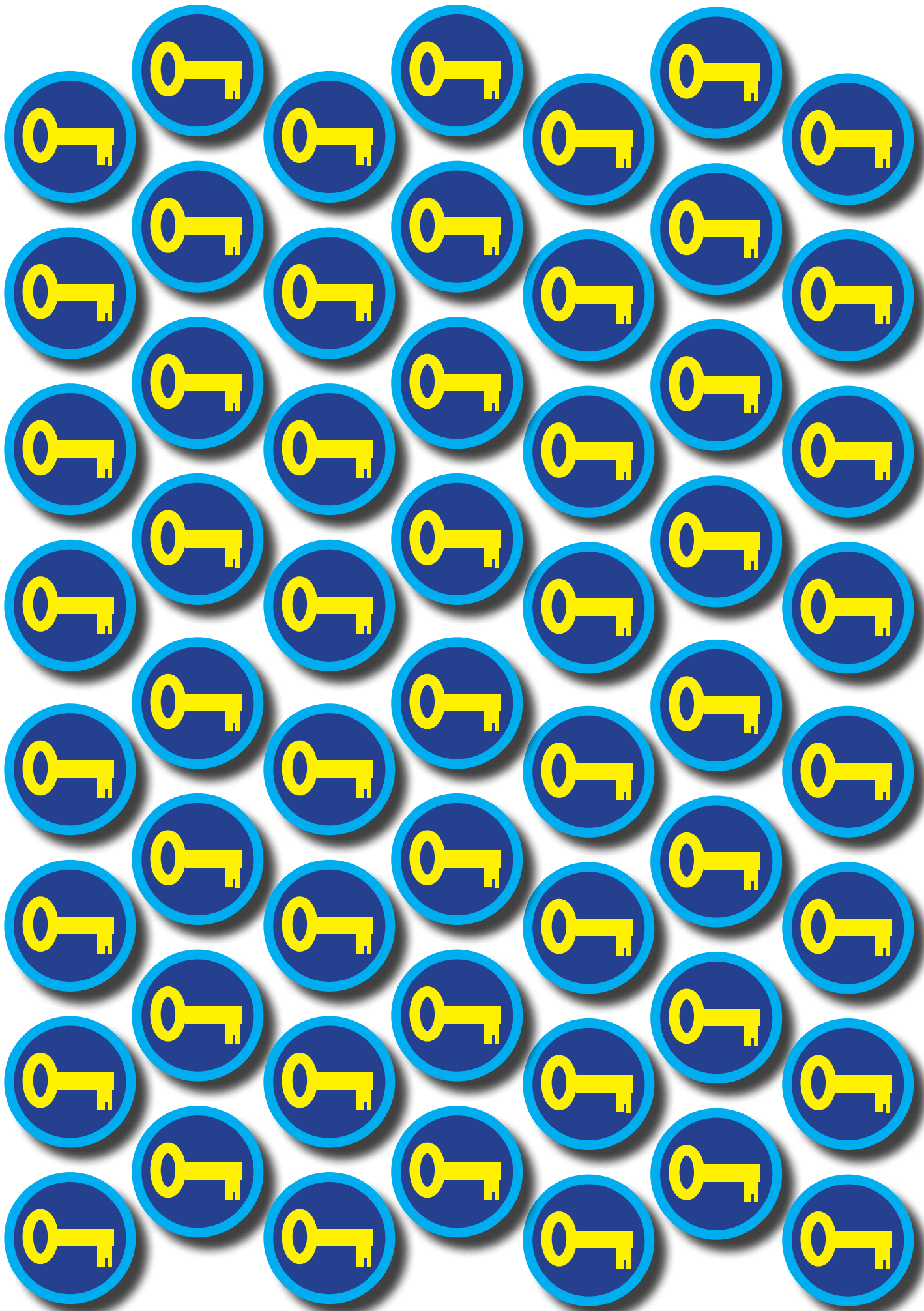


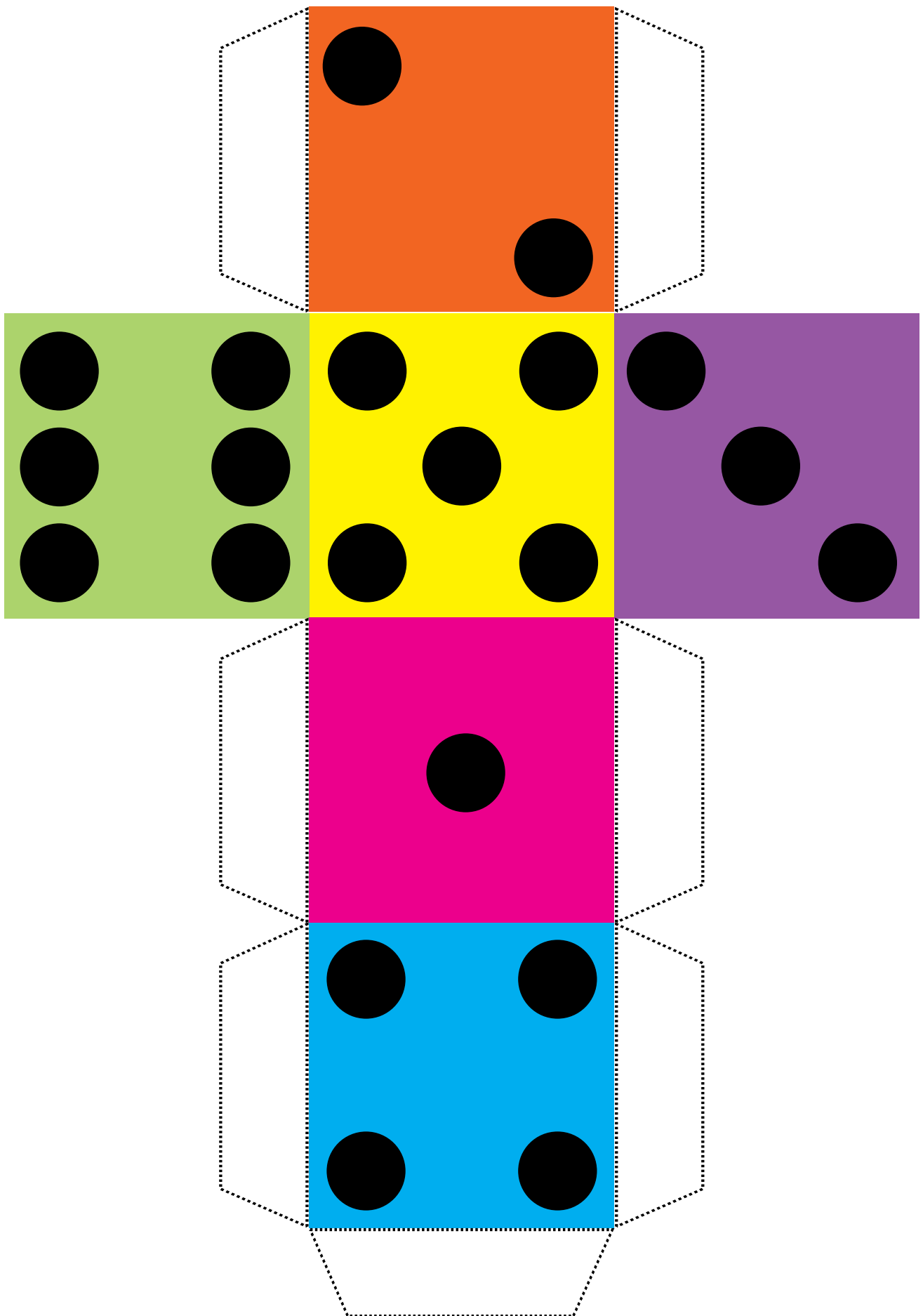
Линия старта

Стоп,  
машина!  
Пропусти  
ход!

Линия финиша







ВАЛЕНТИНА ЧЕРНЯЕВА

6+

*Настольные*  
**ИГРЫ**  
*для школьников*

СБОРНИК

2

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### АВТОГОНКИ

Игровое поле — трасса от старта до финиша. Порядок ходов определяется жеребьёвкой. Число шагов — броском кубика.

Кружки с красным крестиком — СТО, пропусти ход.

Кружки жёлтые — вперёд на указанное число шагов.

Кружки красные — назад на указанное число шагов.

### НОВЫЙ ГОД

Игровое поле — маршрут путешествия на праздник Ёлки. Порядок ходов определяется жеребьёвкой. Число шагов — броском кубика.

Кружки розовые — назад по стрелке.

Кружки голубые — вперёд по стрелке.

Кружки красные — пропуск хода.

### ПАССАЖИР- СКИЕ РЕЙСЫ

Ура! Летим к морю — в Яхтинск. Порядок ходов определяется жеребьёвкой. Число шагов — броском кубика.

Кружок с крестиком — пропуск хода.

Красный кружок — перелёт назад.

Жёлтый кружок — перелёт вперёд.

### СУНДУК С БРИЛЛИ- АНТАМИ

Доберись к сундуку с бриллиантами. Порядок ходов определяется жеребьёвкой. Число шагов — броском кубика.

Кружки с красным крестом — пропуск хода.

Кружки жёлтые — переход вперёд.

Кружки красные — возврат назад.

### СЪЕДОБНОЕ- НЕСЪЕДОБНОЕ

Игровое поле — маршрут от старта до финиша. Порядок ходов определяется жеребьёвкой. Число шагов — броском кубика.

Кружки синие — участник должен определить какие предметы: съедобные или несъедобные. Если ответ правильный, то он должен сосчитать количество предметов. Если сосчитал правильно, то он получает фишку с этим числом. В конце игры участники считают сумму чисел на фишках. Побеждает игрок с самой большой суммой.



ФИНИШ



-4



СТО —  
пропуск  
хода

+7

СТО —  
пропуск  
хода



-2



СТО —  
пропуск  
хода

+2




-1



+3

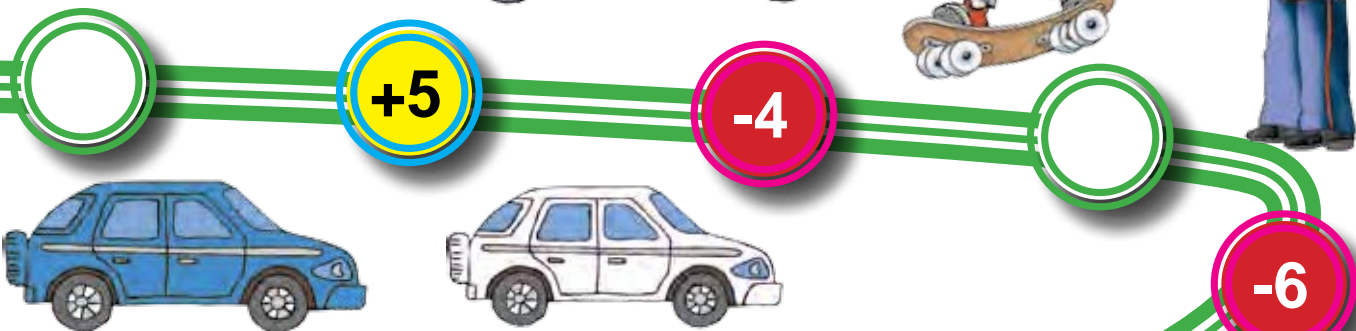
**+3** — вперед

**-5** — назад

 — пропуск хода на станции техобслуживания

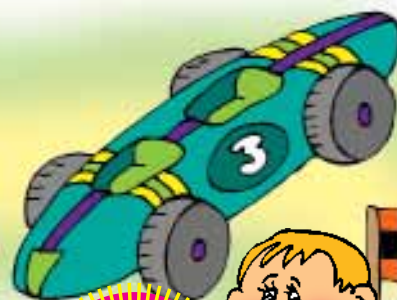


**-6**



**-6**

**+5**



**СТАРТ**

**-1**



**ФИНИШ**

Пропусти ход,  
слепи снеговика!

67



66



65



64



63

Пропусти ход, помоги  
зайцам нарядить ёлку!



62

Пропусти ход,  
отдохни в избушке!



43

44

45

61



Фея Снежинка  
замела все  
дороги.  
Пропусти ход!

60

59

58

57

46



60

59

58

57

11

47

10

48



Отведи  
пса  
домой!

56

55

Шагай  
за снеговиком!



10

48

49

Пропусти ход!  
Потанцуй  
со снежной  
бабой!



54

53

Полюбуйся  
снежинками.  
Пропусти ход!



50

51

52



8



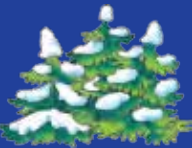
7

38

Прокатись  
с горки!



40



41

39

37



3

12

