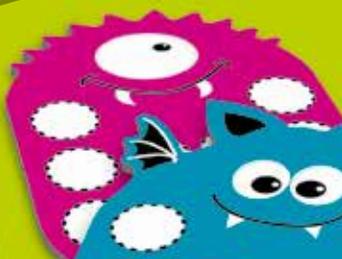


МОНСТРЫ ПРОТИВ СТРАХОВ

6+

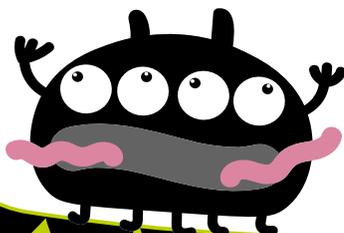
Kids LOVE MONSTERS

Игра, которая **ПОБЕЖДАЕТ РАСПРОСТРАНЕННЫЕ** детские страхи



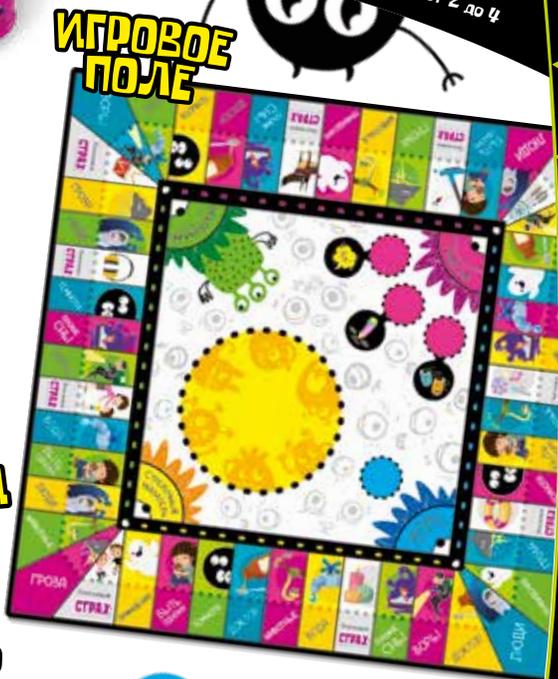
КТО БОИТСЯ... МОНСТРОВ?

Игры **KIDS LOVE MONSTERS** основаны на простом осознании одного из известных фактов, который наша культура продолжает недооценивать: детей привлекает всё странное и удивительное, порой противоречащее законам природы. Короче говоря, дети любят всё необычное! Отсюда Монстры. Возможно, вы об этом не знали, но слово "монстр" не всегда означало что-то негативное: ведь "monstrum" на латыни означает "необыкновенно выглядящее существо"! Вы подумаете, но ведь монстры могут пугать детей! И это правда. Но это же лежит в основе привлекательности. Именно этот страх, как ничто другое, пробуждает любопытство и воображение у детей (и не только детей), и стимулирует проявление эмоций. В KIDS LOVE MONSTERS мы не пытаемся прогонять Монстров, а создаём для них их собственный причудливый мир. В нём говорят на их языке, там Монстры становятся для детей товарищами по играм, что делает их удивительными звездами множества веселых вдохновляющих и обучающих заданий! Весело и очень познавательно. Но подождите – есть ещё кое-что: Наши Монстры (простите, мы действительно влюблены в этих очаровательных существ) – это не просто увлекательная среда, с помощью которой можно создавать образовательные материалы. Монстры представляют собой ценность сами по себе, в той степени, в которой они питают детское воображение, придают ему форму и воплощают в жизнь. Они учат детей искать и видеть возможности за пределами внешности, помогают познакомиться с культурным разнообразием и показывают новые способы мышления – образного и креативного. Монстры дают детям возможность выразить через них свои качества и эмоции, которым не всегда отводится достаточно места и внимания в нашем обществе. Поэтому мы говорим: да здравствуют шестиглазые, пятиногие, трехголовые и похожие на желе существа! И кто знает, может быть, наблюдая за игрой детей, даже взрослые смогут заново открыть для себя что-то важное и давно забытое!



Состав набора

игровое поле, 4 фишки-монстра, маленький друг-монстр с подставкой, стрелочный указатель, 4 карты, 10 жетонов страха, 21 жетон встреча со страхом, 10 жетонов прогоняем страх.
Рекомендуемый возраст: 6+ Количество игроков: от 2 до 4



Введение

Нико любил мечтать и придумывать истории. За пределами реальности были

скрытые места, которые он создал в своём воображении:

Страна Монстров была одним из них. Это была таинственная деревня на самом краю Ночного **Леса**, которая днем выглядела пустынной, но с наступлением ночи начала наполняться странными существами.

Среди его обитателей были пять **братьев Гримм** и пять **сестер Андерсен**... Очень пугающие монстры! Представляя себя рядом с ними, Нико чувствовал себя непобедимым! Но однажды, когда он играл с ними у озера, **Розовая Андерсен** внезапно остановилась с испуганным видом: *"В чем дело?"*, - спросил её Нико.

"Я боюсь воды... Я ужасно боюсь утонуть и что вода поглотит меня целиком!". **Желтый Гримм** был следующим, кто сделал шаг вперед и застенчиво прошептал: *"У меня тоже есть большой страх, о котором я никогда тебе не говорил: я боюсь грозы!"*

И вот так монстры начали делиться своими тайными страхами.

Нико слушал их и был ошеломлен: *"Я всегда думал, что монстры непобедимы! Я не думал, вы тоже чего-то боитесь ..."*, - сказал он.

"Но послушайте то, что всегда говорит мне моя бабушка: в страхе нет ничего постыдного. И есть много способов встретиться лицом к лицу со своими страхами. Пойдемте со мной ненадолго в мир реальности: я возьму вас поиграть с другими детьми, и вы увидите, что, если мы будем веселиться вместе,

БОЯТЬСЯ больше не будет так страшно!", -

добавил он с улыбкой.

А КАК НАСЧЕТ НАС, ВЗРОСЛЫХ?

КАК МЫ СПРАВЛЯЕМСЯ СО СТРАХОМ?

Играя вместе "бояться больше не будет так страшно"... Потому что, возможно, в этом-то всё и дело: **разве не правда, что больше всего на свете мы боимся самого страха?**

Это законный вопрос: для детей нормально иметь один - и чаще всего не один - страх. Что менее нормально, так это то, как мы, взрослые, реагируем: каждый раз, когда есть причина для страха, мы, чаще всего, владаем в панику и пытаемся прогнать его, заставить исчезнуть, скрыть и уничтожить. Мы спрашиваем себя, как нашим маленьким девочкам или мальчикам удастся выжить, если они боятся темноты или ходят в бассейн: если они замирают от ужаса и прячутся на вечеринке по случаю дня рождения: если они отказываются идти к врачу, как будто собираются нанести визит самому графу Дракуле. В таких случаях мы предлагаем готовые решения, которые не имеют долгосрочного эффекта. Мы делаем это, потому что часто думаем, что у нас нет лучших способов помочь им. Однако в подавляющем большинстве случаев не хватает того, что у всех нас на самом деле есть: **времени**. Детей преследует множество страхов, которые варьируются в зависимости от возраста и личной истории каждого из них, но они являются неотъемлемой и важной частью взросления. Многое будет зависеть от того, как мы поможем им справиться с этими страхами. Первое правило состоит в том, что мы должны прислушиваться к их страхам - и таким образом лучше узнавать их. Если они выражены явно, словами или с помощью рисунка, или смягчены отождествлением со сказочным персонажем, детям будет легче убедить нас. Однако единственное, что может изменить ситуацию, - это дать им время, тишину и понимание, рисунки и истории, потому что страхи не всегда легко выразить.

ИГРА МОНСТРЫ ПРОТИВ СТРАХОВ - это один из многих способов, с помощью которых вы можете дать детям время, в течение которого взрослые также могут сыграть важную роль, предложив поддержку словом, вопросом, улыбкой или просто присутствием.

Перед НАЧАЛОМ ИГРЫ...

...соберите **СТРЕЛОЧНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ** и
вставьте **ДРУГА-МОНСТРА** в подставку.



Разместите **СТРЕЛОЧНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ**,
ДРУГА-МОНСТРА, жетоны **ВСТРЕЧА СО СТРАХОМ**
и **ПРОГОНЯЕМ СТРАХ** НА СООТВЕТСТВУЮЩИХ
МЕСТАХ В ЦЕНТРЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ,
КАК ПОКАЗАНО НА РИСУНКЕ.



Положите **ЖЕТОНЫ СТРАХ** на стол
лицевой стороной вниз, составив **10 стопок**
по 4. В каждой стопке - один
страх, но разных цветов.

Возьмите по одному жетону из
каждой стопки и положите
их лицевой стороной вверх
на свою карту, заполнив её символами
всех 10 страхов.



ПРИМЕРЫ



На обратной
стороне каждой
карточки с монстрами
есть забавная
АНКЕТА!

ХИ-ХИ-ХИ!

СТРАХ ВОДЫ



СТРАХ ТЕМНОТЫ



СТРАХ ВРАЧА



СТРАХ ЛЮДЕЙ



СТРАХ БЫТЬ ОДНОМУ



СТРАХ ПЛОХИХ СНОВ



СТРАХ ГРОЗЫ



СТРАХ ЖИВОТНЫХ



СТРАХ ПРИВИДЕНИЙ



СТРАХ ВОРОВ



Жетон СТРАХ



КАЖДЫЙ ИГРОК ВЫБИРАЕТ ФИШКУ-МОНСТРА, КОТОРАЯ ЕМУ ПРАВИТСЯ. НА ЭТОМ ЭТАПЕ КАЖДЫЙ ИГРОК СТАВИТ СВОЕГО МАЛЕНЬКОГО МОНСТРА НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ НА ЛЮБУЮ КЛЕТКУ ТОГО ЖЕ ЦВЕТА, ЧТО И ЕГО КАРТА (НАПРИМЕР, ИГРОК, КОТОРЫЙ ВЫБРАЛ СИНИЮ КАРТУ, МОЖЕТ ПОСТАВИТЬ СВОЕГО МАЛЕНЬКОГО МОНСТРА НА ЛЮБУЮ СИНИЮ КЛЕТКУ ИГРОВОГО ПОЛЯ).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый из вас должен встретиться лицом к лицу с десятью страхами, представленными жетонами на ваших картах. Вы можете сделать это индивидуально, работая друг с другом или с помощью взрослого. В этой игре нет квадрата "ФИНИШ" – выигрывает тот, кому первому удастся освободиться от всех страхов, то есть игрок, который первым освободит от жетонов свою карту.

КАК ВЫ МОЖЕТЕ ИЗБАВИТЬСЯ ОТ СВОИХ СТРАХОВ?

есть много способов отреагировать на страх: вы можете СТОЛКНУТЬСЯ С НИМ ЛИЦОМ К ЛИЦУ, самостоятельно или с чьей-то помощью, или вы можете ПРОГНАТЬ ЕГО с помощью какого-нибудь импровизированного решения.

ВЫ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ
ЖЕТОНЫ "ВСТРЕЧА СО СТРАХОМ"
или **ПРОГОНЯЕМ СТРАХ.**

ВСТРЕЧА
СО
СТРАХОМ

ПРОГОНЯЕМ
СТРАХ



ЖЕТОНЫ ВСТРЕЧА СО СТРАХОМ

можно взять из 3 стопок на игровом поле и решить, что вы будете делать, столкнувшись со страхом:



РАССКАЗЫВАТЬ



ПОКАЗЫВАТЬ ЖЕСТАМИ



РИСОВАТЬ



Когда вы вытаскиваете жетон из этой стопки, вам нужно будет говорить об этом страхе (например, о страхе темноты), поделившись пережитым вами опытом или о том, что пережил кто-то из ваших знакомых, будь то друг, ваша младшая сестра или одноклассник. В качестве альтернативы вы можете использовать свое воображение и рассказать историю персонажа, которого мучает этот страх (например: "Давнь-и-давно жил-был оборотень, который боялся темноты. Но однажды ночью...").



Если вы возьмете жетон из этой стопки, вам нужно будет описать этот страх, изобразив его с помощью

небольшой пантомимы или сценки. Например, если фишка находится на поле "страх темноты", вы можете лечь на пол, представить, что ложитесь в постель, выключаете свет и дрожите. Вы также можете продолжать сценку, изображая, что нашли возможное решение – например, имитируя, что зажигаете свечу и погружаетесь в спокойный сон.



Если вы возьмете жетон из этой стопки, вам нужно будет использовать весь свой творческий потенциал: возьмите лист бумаги и цветные фломастеры и нарисуйте что-нибудь, описывающее этот страх.



ВНИМАНИЕ! На одной стороне этих жетонов изображена монета: каждый раз, когда вы вытаскиваете одну из них, сохраняйте её... Она вам очень пригодится!



На игровом поле вы найдете поля **ПРОГОНЯЕМ СТРАХ**. Попав на них, вы сможете прогнать эти страхи с помощью немедленных и безошибочных решений!

На самом деле, чтобы прогнать **СТРАХ**...

...ВОДЫ, есть



**СПАСАТЕЛЬНЫЙ
ЖИЛЕТ**

С ним вы можете легко плавать!

...ТЕМНОТЫ, есть



СВЕЧА

Она принесёт свет!

...ДОКТОРА, есть



КОНФЕТЫ

Ими можно подсластить даже самое горькое лекарство!

...ПЛОХИХ СНОВ, есть



**ТАЛИСМАН
ЛОВЕЦ СНОВ**

Он пропустит только самые приятные сны!

...ПРИВИДЕНИЙ, есть



ПЫЛЕСОС

Они его жутко боятся!

...ЖИВОТНЫХ, есть



БАРАБАН

Он издаёт столько шума, что они убегают!

...ГРОЗЫ, есть



НАУШНИКИ

В них не будет слышно звуки грома!

...БЫТЬ ОДНОМУ, есть



ДРУЗЬЯ

С ними не будет одиноко!

...ВОРОВ, есть



**СТОРОЖЕВАЯ
СОБАКА**

Плохие люди будут держаться подальше!

...ЛЮДЕЙ, есть



РУКИ

Близкий человек поможет вам чувствовать себя сильным!

Чтобы прогнать страхи, вам понадобятся жетоны **ПРОГОНЯЕМ СТРАХ**. Как и у жетонов ВСТРЕЧА СО СТРАХОМ, у них также есть монета с одной стороны: каждый раз, когда вы получаете такую... СОХРАНИТЕ!



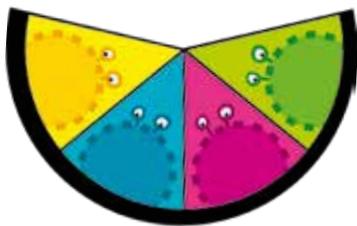
КАК ИГРАТЬ

Самый младший игрок идёт первым, за ним следуют другие игроки по часовой стрелке. Имейте в виду, что в этой игре вы никогда не идёте назад, а продолжаете продвигаться (по часовой стрелке), основываясь на указаниях **СТРЕЛОЧНОГО УКАЗАТЕЛЯ**. И никогда не забывайте, что цель состоит в том, чтобы избавиться от всех знаков страха на вашей карте!



Вот, что может показать стрелка, и что вам нужно будет сделать в результате:

- **ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНый, РОЗОВый и СИНИЙ**: вы сможете перейти на поле этого цвета – которое находится ближе всего от поля, на которой сейчас стоит ваша фишка-МОНСТР (всегда по часовой стрелке!).



Игрок слева от вас берет **один из 3 жетонов ВСТРЕЧА СО СТРАХОМ** на игровом поле и даёт его вам, выбирая, каким способом вы должны освободиться от этого страха: рассказав о нём, изобразив его или нарисовав (как описано на стр. 10). Остальные игроки решат, был ли ваш тест успешным. Затем, если вы прошли тест, вы можете убрать жетон, представляющий этот страх, со своей карты и положить его в угол стола, куда будут убираться все сброшенные жетоны. Если вы уже освободились от страха, представленного на поле, где вы остановились, передайте ход следующему игроку и дождитесь следующего, чтобы снова вращать стрелку.

А ЧТО ЕСЛИ ВЫ ЧУВСТВУЕТЕ, ЧТО ВАС СУДИЛИ НЕСПРАВЕДЛИВО?

В этом случае вы можете попросить взрослого или старшего брата / сестру выступить в качестве судьи: их мнение будет окончательным.

ВНИМАНИЕ! Каждый раз, когда вы берёте жетон ВСТРЕЧА СО СТРАХОМ, откладываете его в сторону! Каждый такой жетон, (как и ПРОГОНЯЕМ СТРАХ) – это монета: когда вы соберёте 3, вы можете сбросить их вместе со СТРАХОМ, который вы выбираете из своей карты!



ПРИМЕЧАНИЕ: Всегда обращайтесь внимание на цвет поля страха, на котором вы останавливаетесь. Если его цвет совпадает с цветом жетона страха на вашей карте (например, вы останавливаетесь на розовом поле "СТРАХ ВОДЫ", и жетон "СТРАХ ВОДЫ" на вашей карте также розовый), вы выбираете, каким из трёх способов встретиться лицом к лицу со своим страхом, взяв фишку **ВСТРЕЧА СО СТРАХОМ** в одной из трёх стоек, которую предпочитаете.

• **ЛЮБОЙ ЦВЕТ:** вы можете перейти к полю предпочитаемого вами цвета и выбрать, каким способом встретиться лицом к лицу со страхом. В этом случае судьей будет взрослый член семьи. Если они сочтут ваш тест успешным, все игроки смогут избавиться от соответствующего знака страха, убрав его со своих карт (если он всё еще там).



• **МАЛЕНЬКИЙ ДРУГ-МОНСТР:**

Возьмите Маленького Друга-монстра с центра игрового поля, поставьте его рядом с собой и позовите взрослого из семьи или старшую сестру/брата, чтобы они помогли вам. Вместе вращайте стрелку еще раз, пока не попадете на поле страха. На этот раз вы встретитесь с ним не в одиночку – вам может помочь выбранный вами человек. Он сможет рассказать историю из своего опыта, нарисовать что-нибудь или даже изобразить – возможно, вместе с вами – сценку, в зависимости от того, как игрок слева от вас решает попросить вас встретиться лицом к лицу со страхом.



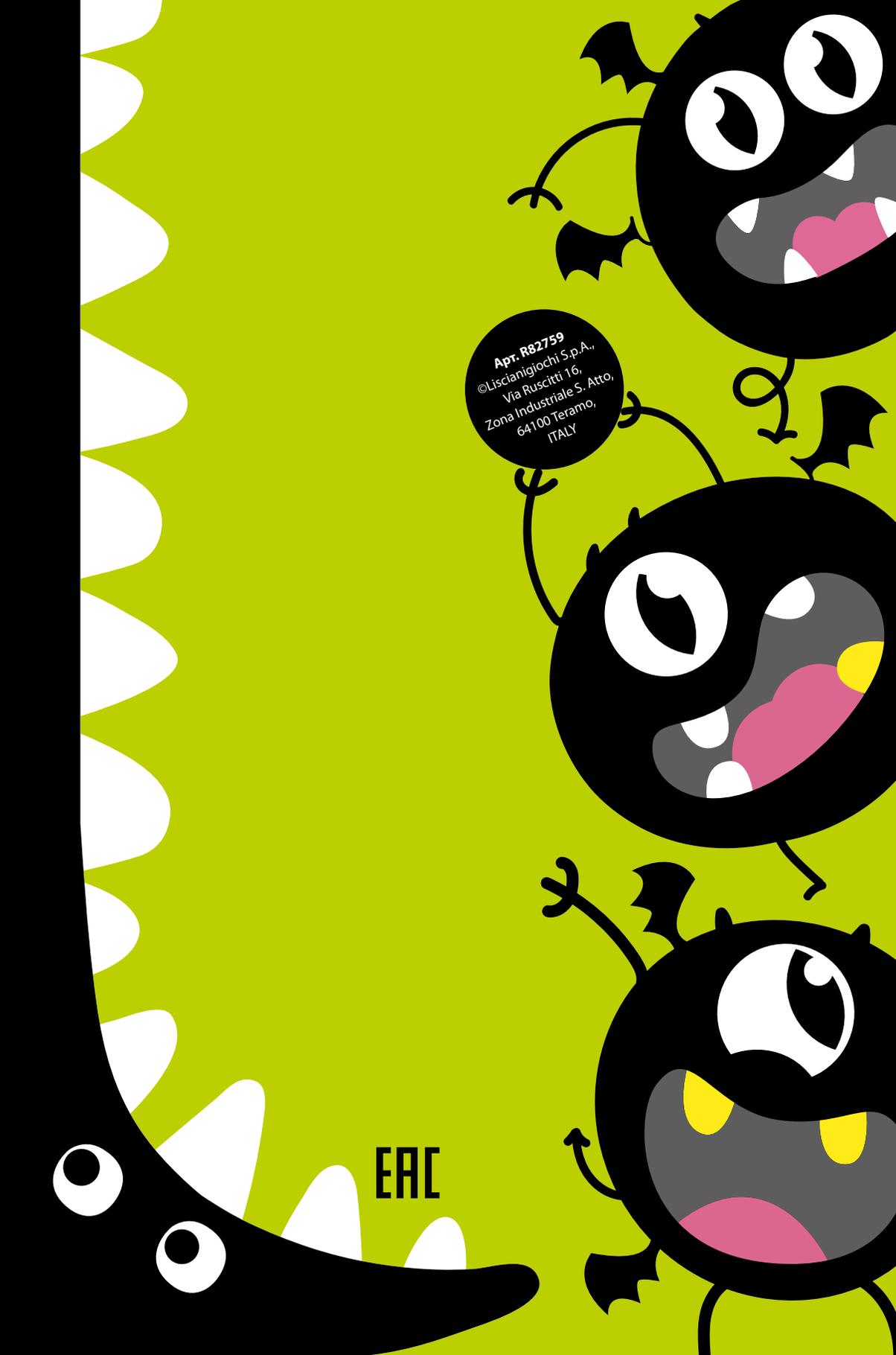
(После завершения этого теста поставьте своего маленького друга-монстра на его место на игровом поле)

• **ПРОГОНЯЕМ СТРАХ:** вы сможете перейти на ближайшее поле **ПРОГОНЯЕМ СТРАХ**, взять жетон **ПРОГОНЯЕМ СТРАХ**, из центра игрового поля, и **ПРОГНАТЬ** со своей карточки страх, который соответствует полю, на котором стоит ваша фишка-МОНСТР.



ВНИМАНИЕ! Каждый раз, когда вы берёте жетон **ПРОГОНЯЕМ СТРАХ**, откладывайте его в сторону! Каждый жетон **ПРОГОНЯЕМ СТРАХ** (и **ВСТРЕЧА СО СТРАХОМ**) – это монета. Когда вы соберете 3 монеты, можете сбросить их вместе со **СТРАХОМ**, который вы выберете на своей карте!



The image features a vibrant lime green background. On the left, a large black shape resembling a mouth with white teeth and two white eyes is partially visible. Three cartoon monsters are scattered on the right. They are black, round, and have large white eyes with black pupils. The top monster has a pink tongue and white teeth. The middle monster has a pink tongue, white teeth, and a yellow tongue. The bottom monster has a pink tongue, white teeth, and yellow tongue. Each monster has small black wings and thin black limbs. A black circular sticker is placed in the center, containing white text.

Apr. R82759
©Liscianigiocchi S.p.A.,
Via Ruscitti 16,
Zona Industriale S. Atto,
64100 Teramo,
ITALY

ERC