

ЛЮДМИЛА ЧЕБОТАРЁВА



Тайна пуговичной Розы



Из цикла «Колдунья и К°»

Сценарий игры по мотивам сказочной повести
Людмилы Чеботарёвой

«ТАЙНА ПУГОВИЧНОЙ РОЗЫ»

Предисловие:

Приключение – это то, что случается, когда совсем не ждёшь. Вот бывает так – идёшь по улице, бормочешь себе под нос всякую ерунду, а оказывается, произносишь заклинание. И жизнь вдруг срывается с привычной орбиты! Говорящие коты в друзья набиваются... Принцессы из неведомых государств в комнате прячутся... От злодеев избавить просят... Вот и приходится всё бросать и выяснять, что это за страна такая, вход в которую «спрятан в старой деревянной шкатулке с пуговичной розой на крышке». А вы готовы узнать ответ? Тогда присоединяйтесь к Дуньке-Колдуньке и отправляйтесь навстречу своей судьбе в волшебную Филобутонию! Но помните, власть там всецело сосредоточена в руках министра Крючка. А значит, кругом тьма и раздоры. И спасти короля и его дочь, принцессу Бутончик, можно только с помощью смелости, хитрости и ловкости.

Осталось решить, кто первым с головой окунётся в омут захватывающих приключений. Бросьте кубик, и тот, кто наберёт большее количество очков, первым ступит на путь в неизвестность. Но имейте в виду, каждый шаг по волшебному миру – это испытание! Выполнив задание, герой получит красивую пуговку за свои старания. А если задача окажется не по плечу, ворота в Филобутонию закроются. Чтобы снова открыть их, придётся расстаться с пятью пуговками.

Начало игры:

1. Старт. Тебе нужно скорее найти вход в Филобутонию и помочь принцессе Бутончик вернуться домой. Не теряй время даром. Делай первый шаг.

2. Ура! Приключение началось. **Хлопни три раза в ладоши! И сделай дополнительный ход.**
3. Пришла пора заглянуть в «Муррkipедию». **Остановись, пропусти ход** и узнай всё о пуговичной магии. Она тебе пригодится.
4. Давай поколдуем! **Расскажи друзьям, какой у тебя любимый цвет пуговиц:** красный, жёлтый, зелёный, голубой, белый или чёрный. Прочитай вслух, какое твоё желание может исполниться.
5. Пуговица – древний оберег и средство связи с пуговичной страной. Нужно пришить её к своей одежде. Принцесса Бутончик уже взяла голубую. А ты ещё не выбрал цвет пуговицы? **Придётся вернуться на шаг назад. А если выбор сделан, смело шагай на 1 ход вперёд.**
6. В Филобутонии все носят очень много пуговиц. А у тебя они есть? **Выбери две из них, а потом расстегни и застегни дважды.**
7. Ты хочешь побыстрее разобраться в секретах мурр-магии и от нетерпения не можешь усидеть на месте. **Подпрыгни на одной ножке пять раз и перенесись на 5 ходов вперёд.**
8. Тебе так хочется в Филобутонию! **Представь и расскажи всем, как, по-твоему, выглядит родина принцессы Бутончик.**
9. Пришла пора помочь подруге вернуться домой. Видишь шкапулку с пуговичной розой на крышке? **Погладь третий лепесток справа и три раза произнеси заклинание – два раза шёпотом и один раз громко: «МИСТИКА – ФИ-ЛО-БУ-ТО-НИ-СТИКА!», и вход откроется.**
10. Какое прекрасное настроение! **Станцуй победный танец.**

11. Ох и устал же ты! Пришла пора ложиться спать. Закрой глаза и пропусти ход.

12. Ты любишь оладушки? Тогда **подпевай**:

*«Вкусные у бабушки
Жарятся оладушки
На кефире с манкою,
С мёдом, со сметанкою!»*

13. Твоя пуговица-оберег ведёт себя странно. Она показывает сигнал СОС! Что могло случиться с принцессой Бутончик? **Поспеш, сделай три шага вперёд.**

14. Пуговица-оберег на твоей одежде «трижды коротко вспыхнула красным цветом, потом засветилась зелёным – длинный сигнал... второй... ещё один... и снова коротко моргнула красным – раз, два, три...». Что это значит? Подумай! **Сделай шаг назад.**

15. С принцессой Бутончик беда! Покажи, как быстро ты умеешь бегать. **Прыгни на три хода вперёд и ничего не бойся.**

16. Тебе нужно попасть в Филобутонию, но вход маленький, а ты – большой. **Чтобы уменьшиться, скажи: «Ща как дуну! Ща как плюну! Ща как в оба уха клюну!»** А теперь покажи, каким маленьким ты стал.

17. Война войной, а обед – по расписанию. Принцесса Бутончик в беде, но, чтобы набраться сил, ты должен съесть тарелку борща. **Придётся пропустить ход.**

18. Пришла пора отправляться навстречу приключению. **Найди шкатулку принцессы, «погладь третий лепесток справа и три раза произнеси заклинание – два раза шёпотом и один раз громко: «МИСТИКА – ФИ-ЛО-БУ-ТО-НИ-СТИ-КА!».**

19. По дороге в Филобутонию, тебя ждёт стремительный спуск «по длинной узкой трубе». Закричи, чтобы прогнать страх, и ты с удивлением обнаружишь, что чудесным образом **перенёсся на два хода вперёд.**

20. Перед тобой забор с надписью. Прочитай её вслух: «Добро не пожаловать!» Уверен, что не ошибся? **Тогда возьми дополнительную пуговку.**

21. Ты в Филобутонии. **Громко крикни: «Ура!»**

22. Перед тобой пугало – Хранитель пароля. Рядом – «свиток со стрелкой, указывающей на него, и цифрами: 1, 2, 3, 6. Под цифрами – большая буква «И», внутри которой теснятся маленькие «ц» и «а». Придётся угадать пароль:

Если не знаешь, вернись на шаг назад. А знаешь, – возьми ещё две пуговки.

23. Ворота в Филобутонию открылись. За ними оказалась темнота. **Протри глаза, вдруг тебе кажется, сделай шаг вперёд – из дня в ночь – и перенесись на поле 31.**

24. Тебя встретила «девочка с голубыми волосами» – это пуговка, которую Бутончик пришила к своей одежде. **Громко скажи новой знакомой «Привет!» на всех языках, которые знаешь. Каждый язык – одна пуговка в твою копилку.**

25. Принцесса Бутончик заперта в самой высокой башне замка. Выходит, нужно пробраться в логово министра! **Прыгни с поля 25 на поле 30.**

26. Чтобы спасти принцессу Бутончик, нужно раздобыть «две бутылки газировки, стакан, маленькую чёрную пуговицу».

Нарисуй необходимые предметы на листе бумаги. Когда рисунок будет готов, возьми дополнительную пуговку.

27. Тебя ждёт долгая дорога в замок. **Чтобы не скучать, расскажи друзьям сказку. Только начинаться она должна со слов: «В чёрном-чёрном лесу стоял чёрный-чёрный дом... В чёрном-чёрном доме...».**

28. «Огромная сеть с маленькими частыми ячейками преградила тебе путь». Помнишь уменьшающее заклинание? Попробуй применить его к преграде. **За хорошую память тебе положена награда: возьми дополнительную пуговку.**

29. Впереди новое препятствие: «высоченный неприступный забор, утыканный острыми гвоздями». Но ты слишком устал, чтобы колдовать. **Посиди и пропусти свой ход.**

30. На высоком заборе, возвышающемся поперёк дороги, нарисован странный ребус (смотри картинку в книге на странице 82). Попытайся отгадать его, чтобы пройти дальше. **Догадался? Оставайся на месте и возьми две дополнительные пуговики. Не можешь? Вернись на шаг назад.**

31. Ты добрался до входа в замок, но как попасть внутрь, если кругом охрана? Нужно срочно придумать, каким образом обмануть солдат. Почему бы не прикинуться магом? **А ты можешь изобразить колдуна? Тогда сделай это и возьми еще одну пуговку.**

32. «В уголке трона притаился, скрючившись, маленький худой старичок». Вот и он, главный злодей. Ему нужно показать фокус. Помнишь бутылки с газировкой, пуговицу и стакан? **Если ты уже нарисовал их, сделай пасс руками над листом бумаги и скажи: «Абракадабра! Фокус-покус! Сим-сала-бин!».** Если нет, вернись на поле 26.

33. Ты смог обхитрить министра и придумал повод подняться в самую высокую башню к принцессе. Но по дороге тебя окружили летучие мыши и стали распевать песни. В одной из них было название «Фудзияма». Тебе уже известно, что это гора. Но в какой земной стране она находится? **Если не знаешь, то проверь в Мурркитепии – вернись на поле 3.**

34. По дороге в башню ты увидел необычный знак. Это была роза. Ты не сомневался, что она хранит некий секрет. Чтобы выведать его, придётся произнести вслух заклинание: «чурики-мурики-жмурики, в самый последний-распоследний». В стене тут же появится проход. **Сделай шаг вперёд, чтобы поскорее встретиться с принцессой.**

35. Принцесса найдена! Перед ней гора одинаковых на вид пуговиц: деревянных и костяных. Ей нужно отсортировать одни от других, но ломать и как-либо портить их нельзя. Что же делать? Знаешь способ помочь? **Если нет, вернись на шаг назад. А коли знаешь, сделай один ход вперёд.**

36. Оказывается, заперта не только принцесса, но и король – её отец. Ты готов спуститься в подземелье и освободить его. Но придётся потерять немного времени, чтобы придумать убедительное объяснение для министра. **Пропусти ход и сделай всё правильно.**

37. Его Королевское Филобутонское Величество жив и здоров, и даже пытается подсказать, как нужно поступить и что да как сделать, чтобы навсегда избавиться от злобного захватчика, поддельного министра Крючка. Ты уверен, что у тебя хватит смелости пойти до конца?

38. Почему в Филобутонии черным-черно? Может быть, всё кругом испачкано сажей? Тогда ты можешь помочь! **Хлопни в ладоши и призови дождь! Чтобы он пошёл наверняка, спой песенку про дождик, и тогда тебе достанется дополнительная пуговка.**

39. Пришла пора вернуть яркие краски и радость в волшебную страну. Есть лишь один способ: нужен особый фейерверк. Чтобы понять, каким он должен быть, следует угадать, что значит «Каждый Охотник Желает Знать, Где Сидит Фазан», и нарисовать ответ. **Справился? Тогда сделай шаг вперёд и возьми дополнительную пуговку! Не смог? Пропусти ход.**

40. Филобутонии необходим радужный фейерверк. А сделать его можно из разноцветных пуговиц. Осталось только посчитать, сколько их нужно. Для этого реши простой пример: $(7 \times 5) \times 3 + 21 = ?$ **Решил? Тогда сделай шаг вперёд и перенесись на количество ходов, равное первой цифре ответа. Не знаешь ответ? Попроси друзей о помощи и пропусти два хода, или заплати три пуговицы, чтобы продолжить игру.**

41. Раз! Два! Три! Пора запускать фейерверк. Чтобы не ослепнуть от ярких красок, надо крепко зажмуриться. **Покажи пример другим и закрой глаза.**

42. Цель достигнута, Филобутония спасена! Но это ещё не конец. Пришло время вернуться домой. Ты готов? Какое заклинание нужно произнести? Ты его уже знаешь!

43. Финиш. Ну вот и всё! Твоё путешествие закончилось. Ты освободил сказочный мир от власти злодея и стал настоящим героем!

Осталось узнать, на чью долю выпало больше всего испытаний и побед. Герой, не жалевший сил ради спасения Филобутонии, заслужил награду! Исполните по одному желанию, которое загадает смельчак, собравший самое большое количество трофеев.