



**Ірина Лебедюк,**  
учитель української мови та літератури,  
зарубіжної літератури,  
Квасилівський ліцей Рівненської міської ради

### Гра «Ходилка» на уроках зарубіжної літератури

УДК 373.5.016:821.09(100):796

<https://doi.org/10.33989/3083-6387.2025.4.340480>

**Ходилка** — це настільна гра. У стандартних ходилках гравцям потрібно переміщувати свою фішку на полі гри за визначеним маршрутом. Хто швидше дістанеться фінішу, той переміг. Перепонами на шляху гравців можуть бути змійки, драбинки, стрілки і подібне, що передбачають повернення фішки ближче до старту, або ж кольори, малюнки на шляху, які вказують на пропуск ходу.

Цей вид настільних ігор можна використовувати на уроках в школі. У веселій ігровій формі діти зможуть повторити, закріпити вивчений матеріал.

#### Гра «Ходилка» за книгою Туве Янсон «Капелюх чарівника»

**Мета гри:** повторити та закріпити знання, здобуті на уроках під час вивчення твору Туве Янсон «Капелюх чарівника», розвивати логічне, критичне та креативне мислення, уяву, розвивати вміння співпрацювати з командою, прищепити любов до мумі-тролів та до літератури загалом.

**Клас:** для учнів 5 класу.

**Кількість гравців:** пари учнів (грає весь клас у парах), команди (весь клас розділений на дві команди).

**Тривалість гри:** 45 хвилин (один урок).

**Елементи гри:**

- Ігрове поле.
- Фішки (кількість залежить від кількості гравців, але для кожного вони мають бути різними або за кольором, або за формою).

- Гральний кубик на гранях якого нанесені числа 1, 2, 3, 4, 5, 6.
- Картки із запитаннями.

**Форма ігрового шляху:** кольорові хмарки, якими гравець пересуватиме свою фішку від старту до фінішу.

#### Поле гри «Ходилка»



**Значення кольорів на ігровому полі:** шлях, яким пересуватимуть фішку, складається із хмаринок трьох кольорів. Кожен колір означає певну групу запитань, на які учасникові потрібно відповісти. Блакитний колір — запитання фактичні, тобто такі, що перевіряють знання тексту. Світло-зелений колір — аналітичні запитання, які змушують учасника замислитись, проаналізувати дії героїв, певні ситуації, пояснити щось (тут без логічного та критичного мислення ніяк). Рожевий колір — запитання творчого характеру. Учасникові пропонуються різноманітні завдання, де він повинен уявляти щось про мумі-тролів, фантазувати, креативно мислити. Вони не передбачають фактичного знання тексту. І кожна відповідь на таке запитання буде однозначно правильною.

### Правила для гравців:

1. Підкинь гральний кубик.
2. Зроби фішкою хід на ігровому полі (цифра на грані кубика має відповідати кількості хмарок на полі).
3. Візьми картку із запитанням, яка відповідає кольору хмарки. Дай відповідь на запитання.
4. Дай можливість суперникові зробити ті самі дії.
5. Обговори гру з усіма учасниками після її завершення (Сподобався чи не сподобався такий вид роботи? Чи всі запитання гри були зрозумілими, доречними? Запропонуй свої запитання до гри (творчого характеру). Що б ти порадив для покращення гри?).
6. Отримай зворотний зв'язок від учителя (формульоване та бальне оцінювання або формульоване оцінювання та заохочувальні призи).

### Особливості гри у парях

Учитель роздає всі необхідні матеріали для кожної пари гравців (тобто грають усі діти у класі). Хід гри відбувається за правилами, які записані вище. Тільки відповіді на запитання учні не озвучують вголос на весь клас, а записують до зошита (окремий аркуш паперу). У такому разі вчитель не зможе спостерігати за грою всіх дітей, дотриманням правил.

Хтось із пари гравців першим завершить проходження шляху фішкою на ігровому полі. Відповідно їхня гра завершиться. Але оцінити її вчитель не зможе, поки не перевірить записані відповіді на запитання. А це забирає час і відволікає від спостереження за класом.

### Особливості командної гри

Для командної гри потрібне одне ігрове поле, один гральний кубик, дві різні фішки, картки із запитаннями.

Учитель ділить дітей всього класу на дві команди. Пояснює особливості гри, її правила.

Учасники однієї команди мають співпрацювати. До початку гри вони самостійно домовляються, хто підкидатиме кубик, пересуватиме фішку на ігровому

полі (або це робить хтось один, або кожен з учасників по черзі).

Якщо кожен учасник команди по черзі підкидає кубик та робить хід, то саме він і відповідає на запитання. Це доречно, коли учнів у команді небагато (щоб жоден із учасників команди не був пасивним гравцем). Якщо команда вирішила, що підкидає кубик та пересуває фішку на ігровому полі один і той самий учасник, то відповідати на запитання вони можуть після спільного обговорення. Це доречно тоді, коли у класі багато дітей, тому й у команді їх не мало. І вчитель бачить, що свої варіанти відповідей на запитання пропонують усі (тобто всі учасники є активними гравцями). В обох випадках бали зараховуються для всієї команди, а не для конкретного учня.

Гра завершується, коли одна із команд пересуне свою фішку до фінішу.

Ця гра є простою за будовою, адже заснована лише на випадковості, а не на стратегії. Кожен гравець має лише одну фішку. Швидкість просування фішки на ігровому полі до фінішу залежить від удачі, тобто від того, яке число випаде на грані кубика. Звичайно, якщо після кожного підкидання кубика на його грані буде число шість, то учасник швидко завершить гру. Але не забуваймо, що на уроці будь-яка гра не повинна бути бездумною. Пропонована гра має конкретну навчальну мету. Саме відповіді на запитання й передбачають її досягнення.

*Яка ж роль учителя в процесі гри?* По-перше, учитель є організатором. Він організовує гру, пояснює її особливості, правила, допомагає учням об'єднатися у команди (якщо це командна, а не парна гра). По-друге, спостерігач. Учитель контролює хід гри, дотримання її правил. За потреби записує бали кожної команди на дошці (на папері тощо). В жодному разі вчитель не повинен відповідати на запитання замість учнів, особливо це стосується аналітичних та творчих запитань. Якщо фактичні запитання перевіряють точне знання тексту, то аналітичні та творчі спрямовані на розвиток логічного, критичного та креативного мислення, уяви. За бажанням учитель може висловити свої думки щодо творчих запитань під час рефлексії.

### Особливості оцінювання

Кількість балів, яку може отримати гравець, залежить від кольору картки, на якій записано запитання:

- блакитний — 1 бал,
- світло-зелений — 2 бали,
- рожевий — 3 бали.

Якщо гравець дає неправильну відповідь (передусім це стосується запитань на блакитних картках, тобто фактичних), то не отримує жодного бала. У такому разі або гра продовжується далі, або ж, за задумом вчителя (як додаткове ускладнення на шляху до фінішу), цей гравець пропускає наступний хід (тобто суперник двічі підкидатиме гральний кубик, двічі відповідатиме на запитання, відповідно пересуне свою фішку вперед і отримає більше балів).

## Літературні ігри

Але чи варто зосереджувати увагу під час цієї гри тільки на оцінюванні? Звичайно, ні. Чи можуть діти отримати низькі оцінки? Ні. Адже це стане чудовим антимотиватором. Ваші учні розчаруються не лише у гри, а й загалом у вивченні вашого предмета. І переможців, і переможених варто оцінити високими балами. Скажете, що це недоречно. Навіщо це? Але ви ж спостерігали за ходом гри і бачили, що всі учасники відповідали на запитання, логічно міркували, а їхня уява вас вражала під час виконання творчих завдань. Тому необхідно пояснити, що в цій грі немає кращих чи гірших. Так, хтось швидше «дійшов» до фінішу (бо йому пощастило), але абсолютно всі прекрасно вправилися із завданнями, досягли поставленої мети.

А навіщо ж тоді ці бали для кожної картки? Учитель може поставити оцінку 12 тим гравцям, які набрали більше балів. А іншим — на один-два бали нижче. Це лише для того, щоб діти не засумнівалися у справедливості.

А чи обов'язково взагалі оцінювати учнів під час цієї гри? Ні. Учитель може замість оцінок використати щось інше для заохочення (медалі, грамоти, солодоші тощо).

### ХОДИЛКА. ЗАПИТАННЯ ДО ГРИ

#### Фактичні запитання

1. Хто знайшов капелюх чарівника? (Чмих, Нюхмуррик та Мумі-троль)
2. На що перетворилася яечна шкаралупа в капелюсі? (На хмарки)
3. Хто запропонував використовувати капелюх замість смітника? (Тато)
4. Гемуль має найповніше зібрання поштових марок у світі. Що далі він колекціонуватиме? (Рослини)
5. Про що Тато пише в мемуарах? (Про свою юність)
6. Що означають три посвисти в лапу? (Трапилося щось нечуване!)
7. Що чарівник шукає на місяці? (Королівський рубін)
8. Як називається книга, яку читає Ондатр? («Про марноту всього»)
9. Що постійно носили за собою Чупсля і Трясля? (Велику валізку)

10. Що понад усе любить робити мама Мумі-троля, коли дощ «тарабанить по даху»? (Спати)

#### Аналітичні запитання

1. Доведи, що Мумі-троль добра істота.
2. Чи правильно вчинили Нюхмуррик та Мумі-троль, забравши чарівний капелюх із річки?
3. Як гадаєш, чому батьки Мумі-троля дозволяли жити у своєму домі всім друзям сина?
4. Чому Нюхмуррик світлими літніми ночами любить ходити самотою?
5. Гемуль ніколи не відходить далеко від дому. Як гадаєш, чому?
6. Чи можна назвати родину Мумі-троля люблячою? Наведи приклади.
7. Чому Чупсля і Трясля, які не хотіли віддавати рубін, загадали бажання, щоб ошчасливити чарівника?
8. Як гадаєш, чи став щасливішим Нюхмуррик, вирушивши у мандри? Свою думку обґрунтуй.
9. Чому батьки Мумі-троля хотіли постійно позбутися чарівного капелюха? Поясни.
10. Чи можна жителів Долини мумі-тролів назвати дружніми? Наведи приклади.

#### Творчі запитання

1. Дай пораду героєві.
2. Уяви, що ти власник чарівного капелюха. Твої дії.
3. З ким із героїв ти хотів би подружитися? Чому?
4. Пофантазуй. На що б перетворилися телефон, рюкзак, шкільний журнал у капелюсі чарівника?
5. Уяви, що ти живеш у Долині мумі-тролів. Як це буде?
6. Мумі-троль перетворився на хлопчика та опинився у XXI столітті. Які пригоди на нього чекають?
7. Вигадай нову пригуду/гру для Мумі-троля та його друзів.
8. Якби ти був автором книги «Капелюх чарівника», що б ти змінив/додав?
9. Які пригоди могли б статися з героями книги, якби вони потрапили до України?
10. Уяви, що Мумі-троль подорослішав та одружився. Яким було б його життя?
11. Коротко розкажи про життя героя від його імені.