



Птицы Прибайкалья

Правила игр

4 игры • 8+ • 2-6 игроков



Состав

- 30 карт акварелей птиц
- 30 карт фотогенерации птиц
- 20 фишек птиц

Четыре разные игры с карточками птиц Прибайкалья и Забайкалья на основе акварельных рисунков декабриста Петра Ивановича Борисова, сделанных им в Сибири в 1829-1850 годах. В основе игр — сопоставление рисунков птиц с их фотореалистичными генерациями или угадывание птиц по общим для них орнитологическим признакам. По ходу игр можно узнать много нового о мире птиц, запомнить их названия, увлеченно поспорить, а также потренировать память, внимательность, логику и сообразительность.



Пётр Иванович Борисов (1800-1854) — художник, декабрист, натуралист. Ссылку отбывал в Читинском остроге (до осени 1830) и Петровском заводе (до июля 1839), затем жил на поселении под Иркутском. С молодых лет он был увлеченным натуралистом, в Сибири вел наблюдения, собирал коллекции и рисовал. Было создано более 650 рисунков цветов, птиц и насекомых в виде отдельных листов и альбомов. Заказчиками были и богатые иркутские купцы, и государственные служащие. Как подарки они сохранились у друзей и родных — сестер Борисовых, сестер Бестужевых, в семьях Волконских, Трубецких, Малиновских. Добровольно были отправлены автором в Московское общество испытателей природы и Петербургский ботанический сад Академии наук. До нашего времени дошли 465 акварели в прекрасной сохранности.



Игра "Настоящий дуэт"

2-6 игроков

8+

15-25 минут

Цель игры: собирать вместе пары карточек одинаковых птиц: акварельный рисунок и фотогенерацию.

Ход игры: Тщательно перемешайте колоду и разложите все карточки в форме прямоугольника рубашками вверх. Выберите игрока, который начнет игру. Он первым ходом открывает 2 карточки: первой — акварель птицы, второй — реалистичное фотоизображение. У карточек-акварелей рубашки — песочного цвета с красной птичкой, у фото — в голубых тонах. Если на открытых карточках птицы одинаковые, то игрок забирает эту пару себе, затем дополнительно ходит еще раз. Если пара не найдена, то игрок оставляет фотогенерацию открытой а акварель переворачивает обратно, рубашкой вверх. Ход переходит к следующему игроку.

Далее, игроки ходят по кругу и в свой ход открывают:

- *первой карточкой — акварель птицы.* Если игрок находит парную карточку среди открытых фотоизображений — пару забирает себе в сброс. После каждого сбора пары игрок делает дополнительный ход.
- *если пара не найдена, то игрок открывает вторую карточку — реалистичное фотоизображение, и либо находит пару, либо нет.* Он оставляет фото открытым, а акварель переворачивает обратно рубашкой вверх. Ход переходит к следующему игроку.

Если в конце своего хода, игрок не находит пару, которая открыта, но её видит другой игрок, то он может:

- подсказать, дав игроку забрать пару, а себе взять «птичку» — дополнительное очко,
- попробовать дождаться своего хода и забрать карты с поля.

Как только все карточки с фотографиями открыты, игра завершается. Игроки подсчитывают свои результаты — за каждую карту или птичку по одному баллу. Побеждает набравший или набравшие больше всех.

Примечание:

- Приветствуется зачитывание названия и обсуждение птиц по ходу игры.
- Подсказка для поиска пар: композиция кадра одинаковая у парных карточек.
- По договоренности, игроки могут отменить право на повторение хода после собирания пары.

Игра "Выдумай пару"

2-6 игроков

8+

30-40 минут

Цель игры: собирать пары птиц по общим для них орнитологическим признакам.

Ход игры: Разложите в открытую на столе прямоугольник из карт (можно взять для игры не все карты, а часть). Игроки по очереди начинают собирать карты акварелей по парам, называя любой совпадающий для них орнитологический признак. Сначала собирают на поле карточки с акварелями. В свой ход игрок берет только одну пару, если придумал признак и остальные игроки с ним согласны. В случае спора — решает

Ведущий. Как придумывать подсказки — читайте далее. Собранные пары становятся сбросом игрока и его победными очками. Когда все карточки с акварелями собраны с поля, игроки продолжают играть и могут набирать дополнительные очки за названия собираемых в этот ход птиц. За каждое правильное название берите фишку птичку.

Игра заканчивается, когда все карты разобраны, либо ни один из игроков по кругу не придумает никаких общих признаков для оставшихся карточек. Побеждает игрок, набравший максимум очков. Фишки птиц и карточки приносят по одному победному очку.

Примечание. Только для самых младших участников игр приветствуется название общих орнитологических признаков, то есть ключевых черт, присущих всем птицам: перья, клюв, крылья и две ноги (бипедализм), теплокровность, способность откладывать яйца (несущность), вить гнезда, летать и другие.

В игре желательно присутствие *Ведущего*, который разбирается в орнитологии или просто проверяет признаки в случае споров и сомнений у игроков. *Ведущий* также может

задавать наводящие вопросы и помогать игрокам в затруднительных ситуациях.

Подсказка как придумывать признаки.

Если помните что-то о птицах — используйте знания в первую очередь. Комбинируя разные признаки, можно составить очень большое число пар. Если не помните, то рассмотрите внимательно двух любых птиц, которые как будто даже и не могут быть вместе (например, трясогузку и сову). Присмотритесь к деталям, обращая внимание на:

1. Морфологические/внешние сходства птиц, например:
 - Какой клюв у птиц? У растительноядных птиц часто конический клюв для семян, у насекомоядных — тонкий, заострённый, а у хищных клюв мощный и крючковатый, загнутый вниз, с острыми режущими краями.
 - Какие лапы у птиц? Например, часто у водоплавающих перепончатые лапы, а у хищных — лапы с когтями.

- Как выглядит оперение у самцов и самок, отличаются ли они размерами? Есть виды, у которых нет особых отличий, а есть те, у которых они очень ярко выражены.
2. Поведенческие сходства: пение, кормление потомства, гнездование, охота и т.п..
 3. Экологические или средовые сходства: рацион питания, места обитания, перелетные они или зимующие в суровых краях Сибири.

Классификация птиц по питанию

Общепринято делить птиц на экологические группы — насекомоядных, растительноядных, всеядных и хищных, охватывая широкий спектр диет от насекомых и семян до рыбы и мелких грызунов. Многие птицы легко меняют рацион в зависимости от сезона. Цвет фона на акварели указывает на тип питания птицы.

1. Растительноядные (зеленый)

Обыкновенный снегирь – питается почками, семенами ягод; летом иногда ловит насекомых.

Длиннохвостый снегирь – питается семенами трав и кустарников.

Вьюрок – ест семена, почки, ягоды. В период размножения поедает насекомых и тлю, птенцов выкармливает насекомыми.

Клест-еловик – предпочитает семена еловых и сосновых шишек (зерноядный). Также ест почки, молодые побеги, иногда и насекомых.

2. Насекомоядные (желтый)

Пеночка-весничка – собирает мелких насекомых с листьев, зависая над ними. Осенью ест ягоды и фрукты.

Черноголовая гаичка – питается мелкими беспозвоночными и их яйцами, зимой ест семена и пьет сок с берез и осин. Делает запасы на зиму, пряча корм в разных местах.

Желтая и горная трясогузки – ловят насекомых на земле и в воздухе. Изредка поедают семена.

Черноголовый чекан – ловит насекомых, преимущественно на земле, осматривая окрестности с возвышенностей.

Сибирская горихвостка – ест насекомых в воздухе и на земле. Осенью переходит на ягоды.

Обыкновенная каменка – питается насекомыми, пауками, мокрицами, моллюсками и червями. Осенью ест ягоды.

Варакушка – питается насекомыми и их личинками, осенью ест ягоды.

Трехпалый дятел – ест личинки короедов и других живущих под корой деревьев. Специализированный потребитель древесных насекомых.

Длиннохвостая синица – круглый год ест мелких членистоногих, их личинки и яйца, которые она собирает на ветвях деревьев.

Степной конек – основа его рациона – это исключительно наземные беспозвоночные

3. Всеядные (голубой)

Большая синица ест насекомых и пауков; зимой – семена, орехи.

Чирок-свистунок – водными беспозвоночными, семенами и вегетативными частями водных растений.

Большой кроншнеп – насекомыми, червями, моллюсками, ягодами и семенами.

Обыкновенная кукушка – в основном

насекомоядная и предпочитает мохнатых гусениц. Также ест ягоды, яйца и птенцов мелких птиц, иногда мелких лягушек, ящериц и даже мышат.

Дубровник – относится к растительноядным и питается чаще семенами трав, но летом ест насекомых.

Обыкновенный свиристель – летом ловит насекомых, основной корм с осени по весну – ягоды (рябина, калина, боярышник, можжевельник).

Рябчик – поедает насекомых, ягоды, побеги ольхи, березы, ивы. Птенцов выкармливает насекомыми.

Пятнистый сверчок – всеяден: в природе ест как листья и корни, так и мелких беспозвоночных и падаль, а в домашних условиях – овощи, фрукты и даже сладости.

4. Хищники (красный)

Большой подорлик – питается грызунами, птицами, падалью.

Черный коршун – рыбой, мелкими птицами и млекопитающими, падалью.

Малый ястреб (перепелятник) –

специализированный хищник на мелких птиц.

Чеглок – крупными насекомыми (стрекозы, жуки), но также ловит мелких птиц и летучих мышей.

Пугач (большой филин) – ночной хищник, питается млекопитающими до зайца, птицами, рептилиями.

Длиннохвостая неясыть – питается в основном мышевидными грызунами, иногда птицами.

Сорокопут – крупными насекомыми, мелкими птицами, грызунами, ящерицами.

Что общего между трясогузкой и совой?

Пример от ИИ. Оба вида активно охотятся на живую, подвижную добычу. Имеют сильные, цепкие лапы (хотя и разного строения) с тремя пальцами, направленными вперед, и одним назад, что позволяет им уверенно сидеть на ветках в отличие, например, от водоплавающих. Как представители Воробьинообразных и Собообразных имеют высокий уровень развития нервной системы.

“Синица в руках или журавль в небе?”

3-6 игроков

8+

30-40 минут

Цель игры: угадывать птиц с карточек акварелей по загаданным орнитологическим признакам.

Подготовка к игре: Возьмите для игры только карточки акварелей птиц. Игроки по очереди становятся *Ведущими*, и играют один, два или три полных раунда, чтобы *Ведущими* они были одинаковое число раз. Выберите любым способом игрока, который будет ходить первым.

Ведущий берёт из колоды случайным образом 12 карт, рассматривает их и раскладывает на столе рубашками вверх. Есть два варианта — игрок загадывает ту птицу которую взял первой из колоды или сам выбирает одну из 12 птиц.

Все игроки получают по 3 фишки-птички для голосования. Дополнительно потребуется лист для записи результатов.

Ход игры. *Ведущий* берёт из колоды 6 карт, с помощью которых будет давать подсказки другим игрокам, чтобы они смогли угадать задуманную им птицу. Все подсказки *Ведущий* делит на 2 типа — “похожие” или “непохожие” по какому-либо признаку. Признак игрок может менять от одной подсказки к другой. Например, игрок может взять для первой подсказки признак “тип питания”, для второй — “раскраска оперения”, для третьей — “вид клюва”, и так далее. Сам признак игрок в ходе игры не называет. Важно выбирать честно — частный признак, а не общий. *Ведущий* молчит и не может давать словесные или иные подсказки игрокам. *Ведущий* сообщает игрокам только о факте изменения признака.

Подсказки *Ведущий* раскладывает так: похожие справа, непохожие слева от остальных карт. После первой подсказки игроки убирают 1 карточку из 12, после 2 — 2, после 3 — 3, после 4 — 4, после 5 — 1. По мере выкладывания подсказок *Ведущий* добирает из оставшейся стопки карты до 6 на руках.

Когда игроки раздумывают над первой подсказкой, *Ведущий* скрыто перебирает колоду из фотоизображений и находит свою

загаданную птицу. Ее он показывает в самом конце игры.

Если игроки убирают загаданную карту в процессе отгадывания *Ведущий* сообщает про это, и игроки не получают баллов. Происходит смена *Ведущего*.

Игроки могут выдвинуть предположение до того, как *Ведущий* использует все подсказки. В таком случае они объявляют, какую птицу считают загаданной, но если ошибаются, то не получают баллов, и происходит смена *Ведущего*. Если птица угадана верно, то все коллективно выиграли, и получают по одному победному очку, если угадали с 5 подсказки, по два, если угадали с 4 подсказки и по три, если с 3 и менее. Затем *Ведущий* называет и объясняет свои подсказки, и каждый игрок голосует: 3 птички — отличный выбор подсказок, 2 — хороший, 1 — удовлетворительный, и 0 — непонятный. Результаты игроки записывают на листе подсчета для каждого.

Примечание. В игре *Ведущий* и отгадывающие не столько соревнуются против друг друга, сколько играют на общий результат.

Нарративная дизайн-игра «Узнай меня»

3-6 игроков

10+

20-40 минут

Цель игры: описывай птиц как людей и создавай рисунки самостоятельно или с помощью нейросетей

Подготовка. Возьмите какие-нибудь фишки для голосования в банк (30-50 шт.) или используйте лист для подсчета очков. Стопку карт перемешайте и раздайте всем по 3 штуки. Игроки выбирают и оставляют себе одну птицу и берут по 1 фишке. Игра длится несколько полных раундов, заранее договоритесь сколько. В течении 3-5 мин перед началом раунда все игроки читают про своих птиц в любых достоверных источниках, и хуманизируют выбранную птицу: придумывают имя, внешность, характер, поведение, тип личности и т.п., создают по этим описаниям подсказки-рисунки. Все это можно сделать с помощью нейросетей (и даже успеть выбрать из нескольких вариантов лучшее описание и рисунок-подсказку),

а можно и просто набросать рисунок от руки на листке. Если рисунок создает нейросеть, то промт обязательно должен содержать название, какие-то подробности о нем, а рисунок быть узнаваемым. В игру можно поиграть с разделением на команды.

Ход игры. Первый игрок становится *Ведущим*, начинает игру и представляет свою птицу (3-5 предложений). Остальные игроки задают уточняющие вопросы, на которые игрок отвечает максимально полно и честно, но не называя “себя”. Предположения, какая птица загадана, можно высказывать и сразу. Тот, кто правильно угадает берет 2 фишки. Если ответ не дан, то игрок показывает свой рисунок-подсказку. Если птица после этого угадана, то угадавшему выдается 1 фишка из банка.

Ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку, и он становится *Ведущим*. Перед началом следующего раунда, все игроки показывают еще раз или впервые свои рисунки-подсказки, и каждый голосует, то есть отдает 1 свою фишку за лучший по его мнению рисунок. Делиться мнениями приветствуется!

По 1 фишке для голосования берутся заново перед каждым новым раундом. Побеждает игрок, набравший больше всех фишек.

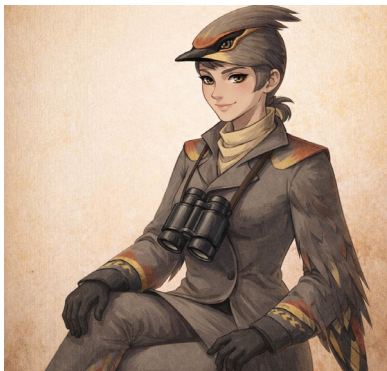
Пример описания промтов, данные промты сделаны с использованием нейросетей:

«Хуманизированное изображение снегиря, жизнерадостного молодого человека в красной куртке и черной шапке. Темные волосы и карие глаза и румяные от холода щеки. Пушистый серый шарф, заснеженный городской парк на заднем плане, сидит на скамейке. Яркие цвета, мягкое освещение, 3D-рендеринг в стиле Pixar, высокая детализация»





- «Human version of a Yellow Wagtail. Весёлый молодой человек в ярко-жёлтой куртке исследователя и серых бриджах. У него растрёпанные оливково-зелёные волосы и золотистые глаза. На нём длинный тонкий шарф, развевающийся за ним, как хвост. Он постоянно в движении, запечатлён в момент шага. Художественная цифровая живопись, тёплый солнечный свет, луговой фон, высокая детализация, причудливая атмосфера»



- «Антропоморфная девушка-свиристель: стройная и молодая, с серо-коричневыми волосами и коротким гребнем, напоминающим хохолок свиристого. На ней приталенное пальто коричневого цвета, рукава и подол украшены узорами в желтых и красноватых тонах. На голове шляпа в форме головы свиристого с черной «маской» вокруг глаз и желтой линией над клювом. На груди висит бинокль. Винтажная иллюстрация»

Птицы Прибайкалья

#ИзСсылкиСПознанием

#ИгрыИзСибири #КраеведческиеИгры



Все пары птиц QR



Для семейных вечеров, мастер-классов и интеллектуального отдыха.

#Игры истории. Сибирь

Издательство настольных игр viaVUCA

- Уникальные механики и захватывающий дизайн
- Образовательные программы на базе игр
- Собственное производство, качественные материалы
- Интернет-магазин
- Разработка игр под заказ
- Турниры разной сложности



vk.com/viavuca



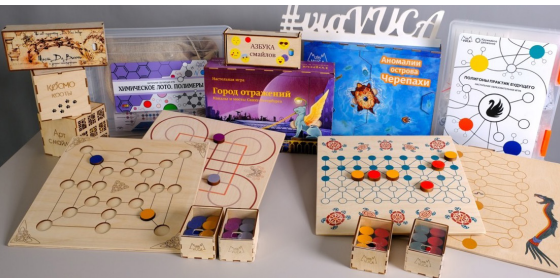
info@viavuca.com



+79246247490



viavuca.tilda.ws



Из ссылки с познанием!

Автор идеи: Ирина Просекина

Руководитель издательства: Алёна Просекина

Директор по производству: Дарья Цивилева

Арт-директор: Александра Куставинова

Дизайнер: Елена Филипенко

Фоторедактор карточек акварелей:

Анастасия Донская

Игра входит в серию «Игры истории. Сибирь».



Благодарим Наталью Бенчарову Птицы
Прибайкалья за активное участие в разработке
Версия: 1.1.0

© ООО «Полос-НТ», 2026 год