**Сад «Фабула»**

*Эта игра нынче если и не забыта, то несколько презираема....*

*Она занимала много места в жизни народа.*

*Изменившись тысячу раз, она сохранила неизменными свои правила.*

*Наши предки любили ее со всей страстью.*

*В течение сотен лет это была любимая игра детей и отцов,*

*лучшее развлечение собравшейся у очага семьи.*

Томас Гримм, Le Journall Illustre, 1892

С самого рождения, и особенно в детстве, человек постигает науку жизни в игровой форме. Так и первые представления об арифметике мы получаем через всевозможные игры. Примером такой игры, не терявшей популярность несколько веков при королевских дворах и среди простого люда, была настольная игра «Гусёк», для прохождения которой необходимо было решать различные математические задачи.

«Игра в гуся» («гусиные истории») считается прародительницей всевозможных «ходилок», в которой два и более игрока перемещали свои фишки по разбитой на номера дорожке, повинуясь «генератору случайных чисел», воплощённому в форме игральной кости или волчка. В основе всех игровых историй было представление о том, что человеческая жизнь есть странствие. Графическое передвижение по игровому полю изображалось в виде извилистой «дороги» (метафора жизни), связывающей противоположные концы поля, или в виде закрученной «спирали» (метафора времени), завершающейся в центре. «Дорога» или «спираль» разделялись на отрезки-эпизоды, соединённые по принципу нанизывания.

Каждый отрезок игрового маршрута имел неповторимую комбинацию делений, среди которых были как безопасные, так штрафные квадраты, а также короткие пути к победе. Цель в таких играх всегда была одна – первым добраться до последнего квадрата и снять свою фигуру с доски.

Сад «Фабула» – это история движения и развития личности, показанная в трёх эпизодах, связанных одной сюжетной линией. В основе сада точный математический расчёт каждой детали, выраженный симбиозом игры-ходики и логического мышления, которое необходимо, чтобы отыскать в пространстве сада (на клетках игрового поля) тайное арифметическое послание.